NEU MIT DVD

VIEL MEHR DEMOS • SCHÄRFERE VIDEOS FÜR IHREN DVD-PLAYER UND DVD-ROM!

PC Games DVD

Wissen, was gespielt wird

11/2000 nur DM 9,99
bfr 235,- dkr 44,- FF 38,- Dr 1.900,- Lit 11.300 sfr 9,90 hfl 12,80 öS 80,- Lfr 235,- ptas 970,-





MIT VIDEO

Anno 1503

Aufgedeckt: Alles über die grandiosen Verbesserungen! Mit Mega-Video!

MIT VIDEO

Sudden Strike

Überraschung: Warum der russische Newcomer deutlich besser ist als C&C!

MIT VIDEO

Baldur's Gate 2

Mega-Test: Die neue Referenz schlägt selbst Diablo 2! Mit umfangreichen Tipps & Tricks!

MIT VIDEO

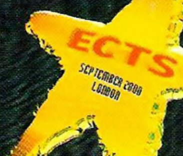
Commandos 2

Besuch bei Pyro Studios: Exklusive Bilder und die neuesten Geheimnisse enthüllt!

HIGHLIGHTS



16 Sonderseiten! Alle Karten zum Herausnehmen und Sammeln!



Die besten Spiele! Alles über die Highlights der Spielemesse 2000!

TOP-DEMOS:
- Sudden Strike
- Homeworld: Raider Retreat
- Superbike 2001

WEITERE DEMOS: Cossacks - European Wars • Deep Fighter • Tony Hawk's Pro Skater 2 • V-Rally 2.0 Expert Edition • Heavy Metal F.A.K.K. 2 • Verkehrsgigant Add-On • Echelon • Blair Witch Project Volume 1 Rustin Parr • Cold Blood • Deus Ex-Zusatzmissionen für Demo • Stupid Invaders • Star Trek: New Worlds

TOP-VIDEO:
- Unreal Tournament 2

PLUS SPECIALS:
- Rollercoaster Tycoon
- Maps & Mods für Half-Life
- Cultures - The Beginning

GDVD 0011

Alarmstufe Rot 2

Enttäuschung: Westwood wiederholt alte Fehler! Ist Alarmstufe Rot 2 trotzdem ein gutes Spiel geworden?

Im Test: Moon Project • Wizards & Warriors

Jetzt geht's rund!



■ PREMIERE
Vielleicht halten Sie ja schon eine PC Games mit DVD in Händen – alle anderen sollten mal einen genaueren Blick riskieren!

FREITAG, 01. SEPTEMBER 2000
Heute hätte eigentlich die komplett neue PC-Games-Website online gehen sollen. Der Konjunktiv verrät Ihnen: Es gab kleine Verzögerungen technischer Natur. Deshalb werden nun nach und nach die einzelnen Ressorts freigeschaltet – von der Testrubrik über die News und Chaträume bis hin zu Angeboten, die Ihnen nur PC Games Online bietet. Neugierig? Klicken Sie sich rein unter www.pcgames.de!

MITTWOCH, 06. SEPTEMBER 2000
Entsetzte Anrufe in der PC-Games-Redaktion: Auf der CD eines anderen PC-Spiele-Magazins hat sich ein Virus eingeschlichen. Frage: Kann das auch bei PC Games passieren? Dazu Leitender Redakteur Jürgen Melzer: „Unsere Heft-CD-ROMs und -DVDs durchlaufen mehrere Sicherheits-Checks. PC-Games-Leser müssen also nichts befürchten – im Gegensatz zu Spielern, die sich ohne Bedenken Demos und Patches von obskuren Webseiten herunterladen. Mit den Demos auf den PC-Games-CDs sparen Sie sich nicht nur Downloadzeit und damit bares Geld, sondern gehen auch auf Nummer sicher."

MONTAG, 11. SEPTEMBER 2000
Meine Güte, so viele Telefaxe, E-Mails, Anrufe, Briefe und Postkarten – herzlichen Dank für die vielen Glückwünsche zu unserem achtjährigen Jubiläum! Vor allem unser Geburtstagsgeschenk, die weltexklusive *Grand Prix 3*-Demo, scheint bei unseren Lesern extrem gut anzukommen: Viele Händler melden ausverkaufte Bestände. Und ganz besonders freut uns die rege Teilnahme an der Leserumfrage. Bitte machen Sie auch diesmal wieder so fleißig mit: Den Fragebogen samt Gewinnspiel finden Sie ab Seite 217.

MITTWOCH, 13. SEPTEMBER 2000
Nach acht Jahren PC Games wechselt Simulationsexperte Harald Wagner in die Entwicklungsredaktion eines komplett neuen Magazins der COMPUTEC MEDIA AG. Für den nahtlosen Übergang sorgt Ebenfalls-Simulationsexperte Rüdiger Steidle, den aufmerksame Leser sicher bereits auch aus anderen Spiele-Magazinen kennen. Herzlich willkommen im Team, Rüdiger!

FREITAG, 15. SEPTEMBER 2000
Für seine PC-Games-Rubrik „Mittermeier's Lost Level" nimmt sich Michael Mittermeier das Olympiaspiel *Sydney 2000* an seinen Urlaubsort auf Hawaii mit. Zwei Tage später der Anruf des Managements: „Michael hat sich das Schlüsselbein gebrochen." Jetzt stellt sich natürlich die Frage: Wie kann man sich beim *Sydney 2000*-Spielen das Schlüsselbein brechen? Sooo schlecht ist die Steuerung des Eidos-Spiels ja nun auch wieder nicht. Was der „Michl" (am 14. Oktober live bei Thomas Gottschalk in *Wetten, dass ...?*) bei seinem olympischen Zehnkampf so alles erlebt hat, lesen Sie in seiner neuesten Kolumne auf Seite 234.

MONTAG, 18. SEPTEMBER 2000
Bislang gab's die DVD-Ausgabe nur im Abo, doch ab sofort bekommen Sie das Heft mit der geballten Datenflut von 4,7 Gigabyte auch ganz regulär am Kiosk: Als erstes Spiele-Magazin startet PC Games damit ins DVD-Zeitalter durch. Mittlerweile können sich PC-Games-Leser Monat für Monat zwischen vier verschiedenen Heftvarianten entscheiden: das Magazin (ohne CD), die „normale" Ausgabe mit zwei CDs, die Plus-Variante mit toller Vollversion und schließlich die DVD-Version. Doch warum nicht überall dort, worin man eine DVD vermutet, auch wirklich eine drin sein muss, lesen Sie in unserer Exklusiv-Reportage auf Seite 46.

Viel Vergnügen beim Im-Heft-Schmökern und PCG-DVD-Ansehen wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

Willkommen im Club: Neuzugang Rüdiger Steidle kümmert sich vor allem um Simulationen.



Rüdiger Steidle
Redakteur

■ BALDUR'S GATE 2
Unser Spiel des Monats ist ein Fest für alle Rollenspieler: Bioware erobert mit spannender Story und actiongeladenen Gefechten den Genre-Thron.

Seite 106



Service

Aktuell

Magazin

■ SUDDEN STRIKE
General Gliss hat für Sie Dutzende Echtzeit-Gefechte ausgetragen. Seinen Schlachtbericht gibt's im Test-Teil.

Seite 114

Seite 128

■ C&C ALARMSTUFE ROT 2
Ob Westwood diesmal ein glücklicheres Händchen hatte als mit C&C 3, lesen Sie in unserem Mega-Test.

Vorschau

Test

Hardware

Tipps & Tricks

Index

Abenteuer

Action

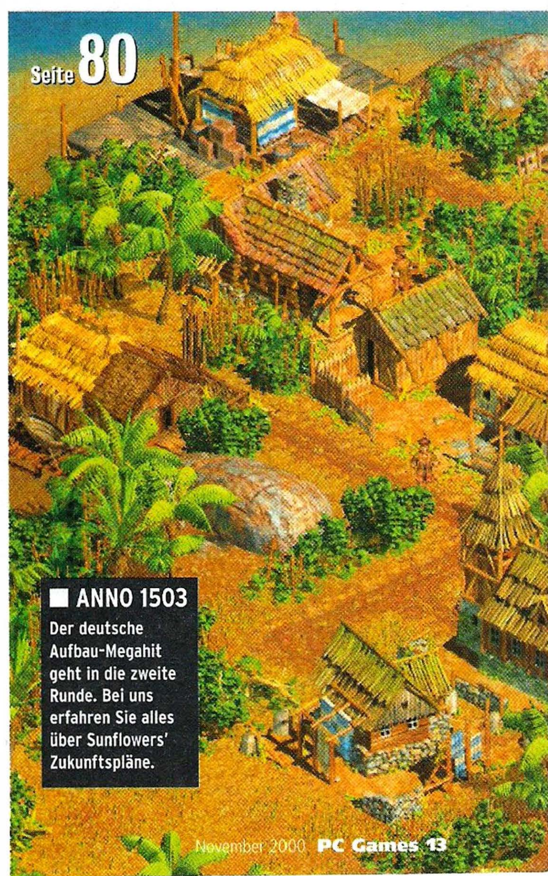
Strategie

Sport

Simulation


Seite 70

■ COMMANDOS 2
Warum wir beim Probespielen des Taktikknüllers gar nicht mehr aufhören wollten, lesen Sie in unserer Titelstory.


Seite 80

■ ANNO 1503
Der deutsche Aufbau-Megahit geht in die zweite Runde. Bei uns erfahren Sie alles über Sunflowers' Zukunftspläne.

INHALT CD-ROM & DVD

CD-ROM 1

■ SUDDEN STRIKE
Nach monatelanger Wartezeit steht der Strategiehit endlich in den Läden. Auf der CD finden Sie die neueste *Sudden Strike*-Demo und den PC-Games-Videotest.

CD-ROM 1

■ SUPERBIKE 2001
Starten Sie durch mit der Demo zu EA Sports' preisgekröntern Motorradsimulation.

CD-ROM 2

■ ECTS 2000
Unsere ausführliche Video-Berichterstattung gibt einen Überblick über die wichtigsten und interessantesten Titel auf der Londoner Spielmesse. Mit dabei: erste Bilder von *Unreal Tournament 2*.



Anleitungen auf Seite 184

Demos CD 1

Cossacks – European Wars
CDV, Echtzeitstrategie

Deep Fighter
Ubi Soft, Action

Heavy Metal F.A.K.K.2
Take 2, Action

Sudden Strike (neu)
CDV, Echtzeitstrategie

Superbike 2001
EA Sports, Rennspiel

Tony Hawk's Pro Skater 2
Activision, Sportspiel

V-Rally 2.0 Expert Edition
Infogrames, Rennspiel

Verkehrsgigant Add-On
Infogrames, Aufbaustrategie

Echelon
Buka Entertainment, Weltraumaction

Specials CD 1

Acrobat 4.0
WinZip 7.0 SR-1 (Shareware-Testversion)
Lesereinsendungen
Feedback
Netzland
Gamespy Arcade
Datango
Opera Browser
Colin McRae Rally 2 (Bildschirmschoner)
Cultures – The Beginning
Neue Karten für Ground Control
Mods für Half-Life
Neue Wagen für Need For Speed: Porsche
CTF-Maps für Opposing Force
Wizard Wars für Half-Life
Tools für Rollercoaster Tycoon

Videos CD 2 & DVD

Vorschau – ECTS-Highlights:
WarCraft 3, Diablo 2 Expansion Set, Peter Molyneux über die Xbox, Severance – Blade of Darkness, Anno 1503, Industrie-Gigant 2, Giants, Unreal 2, World Sports Cars, Yager, Mafia, Hidden & Dangerous 2, Neverwinter Nights

Aktuell – ECTS-Highlights:
Warrior Kings, Insane, Colin McRae Rally 2.0, Simon the Sorcerer 3D, B-17 Flying, Fortress 2, Pro Rally 2001, Evil Twin, Monopoly Tycoon, Anarchy Online, Gestenerkennung, Bleifuß Off-Road, Mana 2, Battle Isle 4, IL-2 Sturmovik, Dragon's Lair 3D, Aqua

Angespielt:
Baldur's Gate 2, Sudden Strike

Tipps & Tricks:
Star Trek: Voyager – Elite Force

Extra:
Commandos 2

Bonus-Material auf DVD

Demos:

Blair Witch Project Vol. 1 Rustin Parr
Take 2, Action-Adventure

Cold Blood
Ubi Soft, Action-Adventure

Deus Ex (Zusatzmission für die Demo von PCG 8/2000)
Eidos, Action-Adventure

Homeworld
Havas Interactive, Echtzeitstrategie

Stupid Invaders
Ubi Soft, Adventure

Star Trek: New Worlds
Virgin Interactive, Echtzeitstrategie

Specials:
WinDVD 2000

Updates CD 2

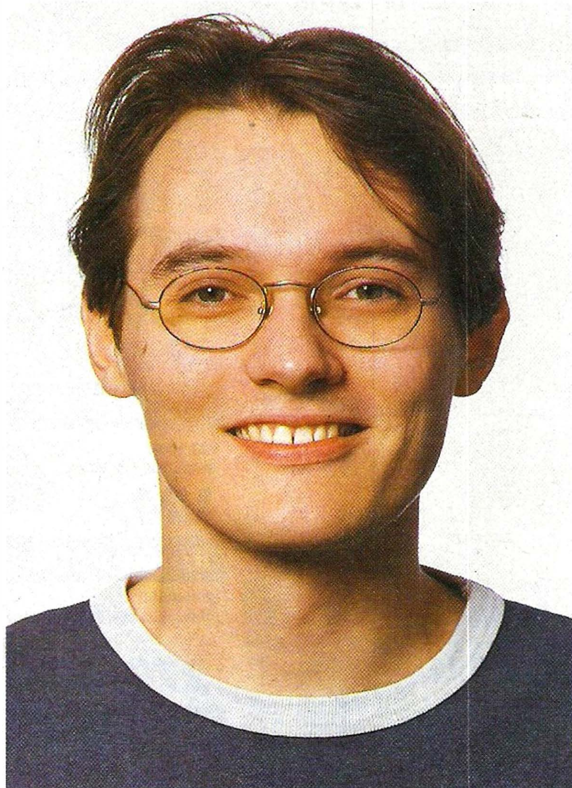
Age of Empires 2 v2.0a (e)
Anstoss 3 v1.30 (d)
Anstoss 3 v1.30a (d)
BattleZone 2 v1.2 (d)
Catan – Die erste Insel v1.59 (d)
Dogs of War v1.03
Dark Reign 2 Patch
MDK 2 Win2000 (euro)
X-Tension v1.3 von 1.0 (d)

Hardware CD 1

3dfx Voodoo5 Win9x v1.01.00
Asus AGP-V3400 V3800 v7x00
Win2k driver v5.33a
Asus V7700 Bios v2.15.01.13
DirectX 7.0a
DVDGenie 3.80
Elsa Erazor III Treiber Win9x
Elsa Gladiac Win2k
GeForce FAQ 15.6
Nvidia Referenztreiber Detonator 6.18
PowerStrip 2.74
PS2 Rate Plus

Das PC-Games-Team intern

Jetzt lernen Sie uns richtig kennen: Monat für Monat stellt sich ein PC-Games-Redakteur vor.



Was war der schönste Tag in deinem Leben?
Als ich meine Diplomprüfung bestanden hatte.

Welche drei Spiele nimmst du auf eine einsame Insel mit?
Baldur's Gate 2, weil ich es dann in allen Varianten durchspielen kann, *Unreal Tournament*, weil ich mir selbst neue Karten dafür bauen kann und *Die Sims*, damit ich mir das Sozialverhalten nicht ganz abgewöhne.

Wie hieß dein erstes Computerspiel?
Bruce Lee auf dem C64.

Was hast du gerade in deiner Tasche?
Nichts, rein gar nichts.

Was würdest du dir für eine Million Mark kaufen?
Aktien, Fonds und ein neues Auto.

Lachen kann ich über ...
... die Dummheit anderer, flache Witze meiner Kollegen und über zu viele andere Sachen, um sie hier aufzuführen.

So richtig in Rage bringen kann man mich mit ...
... Baustellen auf der Autobahn, Unpünktlichkeit, unsachlichen Diskusionen und den vergeblichen Versuchen mich davon zu überzeugen, dass Techno doch etwas mit Musik zu tun hat.

Einfach nicht Nein sagen kann ich zu ...
... einem guten Rotwein.

Von welchem Spiel warst du am meisten enttäuscht?
Ultima: Ascension

Was ist deiner Meinung nach das beste Spiel aller Zeiten?
Baldur's Gate 2

Wenn ich könnte, würde ich ...
... die Zeit zurückdrehen und vieles anders machen.

Wenn ich nicht Spieleredakteur geworden wäre, würde ich jetzt ...
... Sportredakteur, Programmierer, Ritter oder etwas völlig anderes sein.

Georg Valtin liebt guten Rotwein und lacht am liebsten über die Dummheit anderer.

Strategie



Petra Maueröder
Chefredakteurin
wandelt in Ägypten auf den Spuren von Lara Croft.

Sport



Florian Stangl
Chefredakteur
hätte Georg gerne das Testmuster von *Baldur's Gate 2* gemopst.

Simulation



Sascha Gliss
Redakteur
freut sich, dass *Sudden Strike* auch auf seinem Uralt-PC läuft.

Action



Andreas Sauerland
Redakteur
spielt gerade zum dritten Mal *Deus Ex* durch.

Strategie



Peter Kusenberg
Redakteur
kann nach langem Probieren endlich richtig Sushi zubereiten.

Simulation



Rüdiger Steidle
Redakteur
fragt sich, wie er Schrank und Bett auf 55 qm verteilen soll.

Tipps & Tricks



Florian Weidhase
Ltr. Redakteur T&T
Ist seit *Futurama* zum montäglichen Fernsehjunkie mutiert.

Hardware



Bernd Holtmann
Redakteur Hardware
wünscht dem Team von PC Games Hardware einen guten Heft-Start.

Hardware



Sascha Pilling
Redaktionsassistent
ist ziemlich traurig darüber, dass die Motorradsaison vorbei ist.

Sport



Daniel Kreiss
Redakteur
lernt für *Mafia* schon mal Zitate aus *Der Pate*.

CD-ROM



Jürgen Melzer
Ltr. Redakteur CD-ROM
freut sich über die erste DVD-Ausgabe der PC Games.

Service



Rainer Rosshirt
Redakteur
hat gerade erst seine Seekrankheit auskuriert.



Yager

■ ENTWICKLER **Yager Development** ■ ANBIETER **THQ**

Da dürfen sich einige Entwickler warm anziehen! Was die Newcomer von Yager Development aus Berlin mit ihrem gleichnamigen Spiel optisch auf die Beine gestellt haben, muss keine internationalen Vergleiche scheuen. Die Detailvielfalt der Grafikengine und vor allem die fantastischen Partikeleffekte sorgten auf der Spielemesse ECTS in London für Aufsehen, als *Yager* erstmals präsentiert wurde. Wer nicht glaubt, dass dieses Bild echt ist, der möge sich unser Video auf der PC-Games-CD oder -DVD ansehen!



IM KLARTEXT



Besonders putzig wirkt der Versuch unserer Mitbewerber, sich selbst als kritischer und kompetenter darzustellen als PC Games.

Kollegenschelte

Florian Stangl
Chefredakteur

Haben Sie's gesehen? Da packt seit einiger Zeit ein bestimmtes Spielemagazin die eigenen und unsere Wertungen auf seine Webseite und errechnet jeweils einen Mittelwert. Dieser soll allen sagen: „Schaut her, ihr Leser, WIR haben die niedrigsten Wertungen!" Süß, gell? Ein wenig wie das Pfeifen im dunklen Keller oder die Show von Christian im Big-Brother-Haus, so kommt es mir vor. Na gut, wir haben ja nichts dagegen, wenn unsere Wertungen auch den Lesern eines anderen Magazins gezeigt werden – schließlich sind wir uns unserer Sache sicher. Jenes andere Heftchen offenbar nicht: Die Kollegen dort tippen nämlich nicht nur Wertungen falsch und verfälschend ab (*Deep Fighter* hatte tatsächlich nur 70 statt 81%), sondern lassen sogar Spiele weg.

Wir trauen unserem Heft jeden Monat zu, dass es für sich selbst spricht.

Vor allem Titel, die wir schon früher getestet hatten, fallen bei unseren Mitbewerbern stillschweigend unter den Tisch. Umso putziger wirkt dadurch der Versuch, sich selbst als kritischer und kompetenter darzustellen als PC Games. Habt ihr das wirklich nötig, liebe Kollegen? Wir trauen unserem Heft jeden Monat zu, dass es für sich selbst spricht. Aber wenn ihr euch nicht über eure Artikel allein profilieren könnt, dann helfen wir euch künftig gerne beim Berechnen des korrekten Mittelwerts. Und tippen auch die Wertungen für euch richtig ab, o.k.? Oder eure Leser helfen euch auf die Sprünge ...

Wir sind die Roboter!

Die Blechlawine rollt wieder: MechWarrior 4 erscheint noch diesen Winter.

Kurz vor Weihnachten ist es so weit: Dann bringt Microsoft endlich neues Futter für Mech-Fans unter die Leute. *MechWarrior 4* übertrifft nicht nur grafisch so ziemlich alles, was im Bereich Mech-, Tech- oder Gear-Simulationen bisher zu sehen war, sondern hat auch inhaltlich einiges zu bieten: Eine ausgetüftelte Hintergrundgeschichte, atemberaubendes Tempo und ein auf Teamplay ausgerichteter Mehrspielermodus könnten aus *MechWarrior 4 einen* Volltreffer machen.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Microsoft**
■ ANBIETER **Microsoft** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**



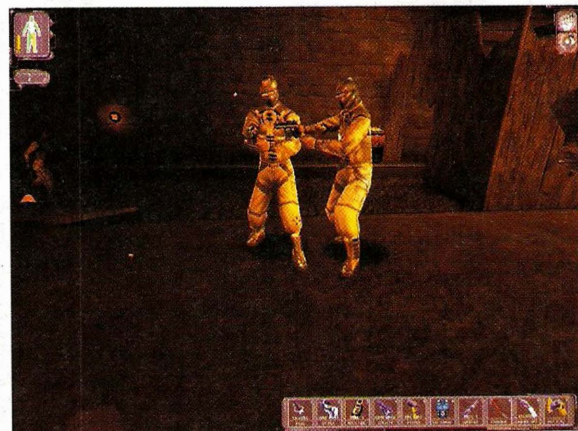
ATTACKE VON OBEN Nach einem solchen aggressiven Sprungangriff wird Ihr Gegner buchstäblich am Boden zerstört sein.



BLECHSCHADEN MechWarrior 4 bietet neben genialen Grafikeffekten auch spielerische Qualitäten: Das Tempo in den Kämpfen hat stark angezogen. Gleichzeitig wurde die Bedienung der riesigen Metallmonster weiter vereinfacht.

Deus Ex SDK

Spielwelten selbst gemacht



GOTT SPIELEN Mit dem neuen Editor lassen sich mit ein wenig Übung auch komplett neue Deus-Ex-Missionen erstellen.

Seit dem 22. September können sich Verschwörungstheoretiker unter www.eidos.com oder www.deusex.com ein 4,5 MB großes SDK (Software Development Kit) herunterladen. Hiermit können Sie nicht nur eigene Missionen erstellen, sondern auch vorhandene Levels mit neuen Texturen, Sounds und Figuren ausrüsten.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **ION Storm**
■ ANBIETER **Eidos** ■ TERMIN **Bereits erhältlich**

Pulleralarm

Das Spiel zu Raabs TV Total kommt im November.



RESPEKT! Bekannte Requisiten aus der Sendung (die Couch, die Ukulele) tauchen selbstverständlich auch im Spiel auf.

Maschendrahtzäune, singende Ossis oder ein angesäuselter Bundeskanzler: Es scheint so, als würde zurzeit alles, womit sich Stefan Raab befasst, automatisch zu Gold. Eine denkbar gute Ausgangssituation, denn im Spätherbst erscheint das offizielle Spiel zur Kultsendung. In zweidimensionalen Levels absolviert ein virtueller Stefan Raab einen Hindernislauf, bei dem ihm diverse Gegner nach dem Leben trachten. Wer sich geschickt anstellt, kann sich über bisher noch nicht gesendete Ausschnitte aus *TV Total*-Sendungen freuen und sich in einer Highscore-Tabelle im Internet verewigen. Das Spiel entstand in enger Zusammenarbeit mit dem Meister selbst; für schrägen Humor dürfte somit also gesorgt sein.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Westka**
■ ANBIETER **CDV** ■ TERMIN **November 2000**

F.A.K.K. 2

Endlich: Das Mehrspieler-Zusatzpaket kommt!

Julie Strain im Doppelpack? Die Entwickler von Ritual Entertainment haben ihr Versprechen wahr gemacht und spendieren den zahlreichen Fans des effektvollen Grafik-Knallers *Heavy Metal F.A.K.K. 2* einen Mehrspielermodus. Wie die Fanseite mit dem blumigen Titel www.fakkyou.com meldet, wird der Zusatzpack als kostenloser Patch innerhalb der nächsten Wochen im Internet bereitgestellt. Somit werden sowohl Duelle zwischen zwei Spielern als auch Massenkämpfe verschiedener Clans möglich sein. Für die Mehrspieler-Schlachten werden übrigens neben den aus dem Einzelspielermodus bekannten Umgebungen auch ganz neue Karten konstruiert. Spätestens im Oktober soll das Programmpaket erhältlich sein.

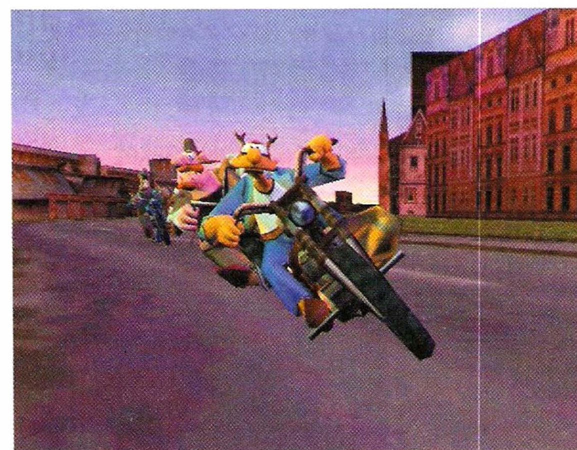
■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Ritual Ent.**
■ ANBIETER **Take 2** ■ TERMIN **Oktober 2000**



ROTER RIESE Gegen diesen Koloss braucht Julie nach Installation des Mehrspieler-Patches nicht mehr allein antreten.

Das kesselt!

Das Spiel zum Kult-Comic



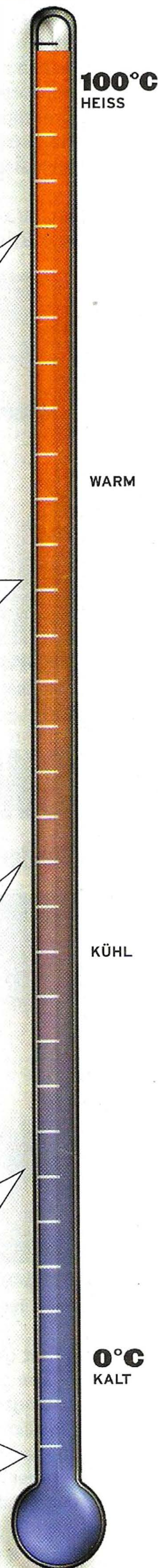
GIB GUMMI Im Spiel zum Comic müssen Werner und seine Kumpanen auf ihren Motorrädern bis zu 25 Aufgaben erfüllen.

In der Comic-Adaption rasen Sie als Werner oder Andi über Stock und Stein, weichen Bierfässern aus und spritzen unschuldige Passanten mit Dreck voll. Die *Moorhuhn*-Entwickler Phenomedia haben aus *Werner: Asphaltbrenner* ein launiges Rennspiel mit schöner 3D-Grafik gemacht, das den Humor der Vorlage exakt einfängt.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Phenomedia**
■ ANBIETER **United Software**
■ TERMIN **Dezember 2000**

Heiss & Kalt

Unser Trendbarometer zeigt an, welche News, Trends und Gerüchte aus der Spieleszene derzeit die Gemüter erhitzen.



■ LECK MEINEN METALL-HINTERN!
Die Zeichentrickserie *Futurama* (montags auf Pro 7) soll interaktiv werden: Unique Development erwarb die Lizenz und lässt Spieler ab 2002 die Kontrolle über Fry, Leela und den menschenfeindlichen Roboter Bender in PC- und Videospielen übernehmen.

■ SIMS IM NETZ
Die Sims-Hersteller Maxis plant für das nächste Jahr die Veröffentlichung einer Online-Version der erfolgreichen Alltagssimulation. Bereits jetzt können sich Fans das Musikstück *Sim-hilarities* der Rockband Electric Funstuff aus dem Internet herunterladen.

■ DICKE MARIE
Menschen mit chronisch leerem Portemonnaie dürfen sich auf *Wer wird Millionär?* freuen. Das Spiel zur Quizshow wird von Eidos in Deutschland veröffentlicht, nachdem sich in den USA das Original zum Bestseller mauserte.

■ KUSCHELHUHN
Interactive bringt zwei Plüschfiguren zum Ballerspielchen *Moorhuhn* auf den Markt: Zu dem erwachsenen Huhn und dem Küken wird jeweils eine Jagdflinte mitgeliefert.

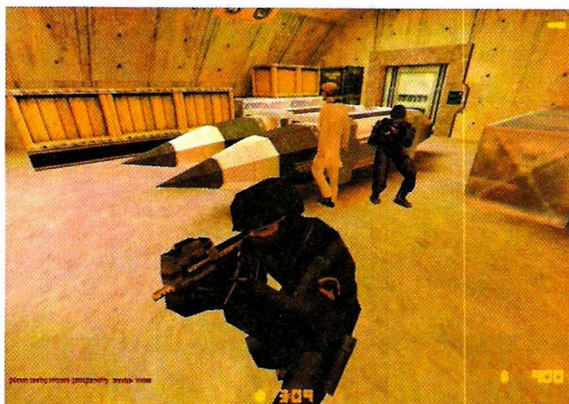
■ DAS ENDE IST NAH
Die beiden Serien *Descent* und *Freespace* sind vorerst auf Eis gelegt. Entwickler Volition will sich zunächst um andere Projekte kümmern.

Counter-Strike

Das beliebte Onlinespiel kommt im Doppelpack.

Sierra hat angekündigt, den Taktik-Shooter *Counter-Strike* als spezielle Sonderedition zu veröffentlichen. In dem noch diesen Herbst erscheinenden Megapack ist neben der Originalversion auch noch der komplette Mehrspielermodus von *Half-Life* enthalten. Zusätzlich werden drei topaktuelle Mods Zündstoff für zusätzliche spannende Einzel- und Mehrspielerschlachten liefern. Freuen Sie sich also schon einmal auf einen heißen Herbst!

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Valve**
■ ANBIETER **Havas Interactive** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**



MULTIPLAYER OVERKILL Der Megapack von Counter-Strike dürfte die Fans über mehrere Wochen und Monate beschäftigen.

SWAT 3 Elite

Sonderauflage mit Mehrspielermodus im Herbst



TEAMWORK In den neuen Missionen kämpfen Sie unter anderem in einem Theater, einem Krankenhaus und einem Flughafen.

Fast genau neun Monate nach der Veröffentlichung von *SWAT 3* wird nun eine Elite-Edition des Überraschungserfolgs veröffentlicht. Die neue Version, die voraussichtlich im Oktober erscheint, enthält neben dem lang ersehnten Mehrspielermodus für bis zu fünf Teilnehmer auch einige neue Karten, Uniformen, Waffen und schließlich sogar fünf komplett neue Missionen.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Sierra**
■ ANBIETER **Havas Interactive** ■ TERMIN **Oktober 2000**

Kampf der Giganten

Dynamix werkelt eifrig am Nachfolger von Starsiege: Tribes.

Tribes 2 wird wie der Vorgänger auf einem fernen Planeten spielen, auf dem sich verschiedene Volksstämme aufs Heftigste bekriegen. Obwohl es einen Einzelspielermodus geben wird, liegt der Hauptaspekt klar auf Mehrspielerschlachten, in denen bis zu 50 Teilnehmer aufeinander losgelassen werden können.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Dynamix**
■ ANBIETER **Havas Interactive** ■ TERMIN **Dez. 2000**



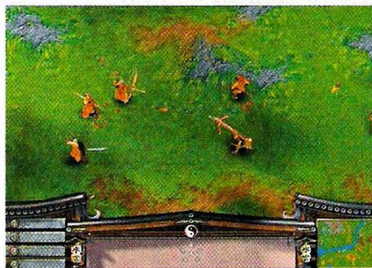
BLECHKAMERAD Besonders eindrucksvoll sind die Rüstungen der Tribes-Krieger.

Battle Realms

Strategie mit Kung-Fu?

Battle Realms ist ein Echtzeitstrategiespiel, das in einer Fantasywelt spielt. Als Mitglied eines Klans versuchen Sie, sich gegen andere Völker durchzusetzen. Originell: Ihre Einheiten sind besonders gut in fernöstlichen Kampftechniken ausgebildet und setzen diese auch vehement gegen Ihre Feinde ein.

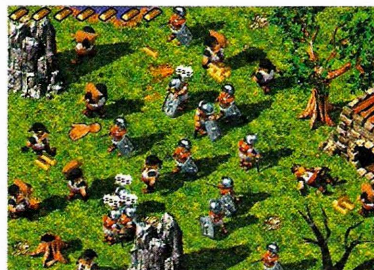
■ GENRE Strategie ■ ENTWICKLER Liquid
■ ANBIETER Crave ■ TERMIN 2. Quartal 2001



EXOTISCH Ihre Einheiten wenden Kung-Fu an, um gegen die Feinde zu bestehen.

Die Siedler

Mini-Actionspiel gratis!



WUSELALARM Das Mini-Spiel kann man auf der Blue-Byte-Website herunterladen.

Hiebe für Diebe nennt Blue Byte seinen Versuch, auf der Welle erfolgreicher Gratis-Spiele à la *Moorhuhn* mitzuschwimmen. Aufgabe des Spielers ist es, seine Goldvorräte vor anstürmenden Wikingerhorden zu schützen. Die besten Spieler können ihre Highscores dann auf einer Rangliste im Internet eintragen.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Blue Byte**
■ ANBIETER **Blue Byte** ■ TERMIN **Bereits erhältlich**

Gold Strategy Games

Ein Fest für Strategen: TopWare schnürt ein Spielepaket.

Pünktlich zum anstehenden Weihnachtsfest kommt die etwas andere Compilation in den Handel: In den *Gold Strategy Games* werden Hits wie *Earth 2150*, *Gorky 17*, *Jagged Alliance 2* und das Action-Strategiespiel *RoboRumble* vertreten sein. Das Spielepaket wird ab Oktober zum Preis von 39,95 Mark angeboten.

■ GENRE **Diverse** ■ ENTWICKLER **Diverse**
■ ANBIETER **TopWare** ■ TERMIN **Oktober 2000**



PREISKNÜLLER Auch Earth 2150 wird auf der TopWare-Sammlung vertreten sein.

IM KLARTEXT



Die Bildungspolitik fordert von der Industrie, spezielle Spiele für Frauen zu entwickeln: Leb wohl, Emanzipation!

Anvisiert

Peter Kusenberg
Redakteur

Birgit Fischer appelliert an die Unterhaltungssoftware-Industrie, besondere Computerspiele für Mädchen zu entwickeln. Frau Fischer arbeitet als Frauenministerin im Land Nordrhein-Westfalen und erweist sich als Fachkoryphäe, denn sie erklärt: „Mädchen fühlen sich von Kampfspielen gelangweilt und unterfordert. Sie wollen vielseitigere und anspruchsvollere Computerspiele - mehr Strategie, mehr Möglichkeiten, in das Geschehen einzugreifen." Frau Fischer hat allerdings übersehen, dass kaum 20% aller verkauften Titel in Deutschland zum Genre der „Kampfspiele" gehören etwa jeder dritte in den Top Ten der Verkaufscharts ist ein Strategiespiel. Möglicherweise hat die Politikerin zu viele TV-Reportagen mit folgender Aussage gesehen: Wer *Quake* spielt, der erschießt auch im richtigen Leben richtige Menschen. Sie hat noch nie von Titeln wie *Cultures*, *Die Sims* oder *Age of Empires 2* gehört - und die meterhohen *Grand Prix 3*-Stapel in den Läden hat Frau Fischer übersehen. Dass der Nachfrage ein Angebot vorausgehen muss, ignoriert sie genauso wie die Tatsache, dass mit einem *Tampon Commander* oder *The Age of Barbie* Errungenschaften der Emanzipation rückgängig gemacht werden würden. Mädchen wollen ballern - und zwar nicht mit dem Nudelholz, sondern mit der Railgun. Die Ministerin sollte den Rat des Metaphysikers Helge Schneider beherzigen: „Jungen wollen küssen - Mädchen aber auch." Andernfalls fordert sie vielleicht bald besondere Spiele für Homosexuelle, Ausländer und Linkshänder.

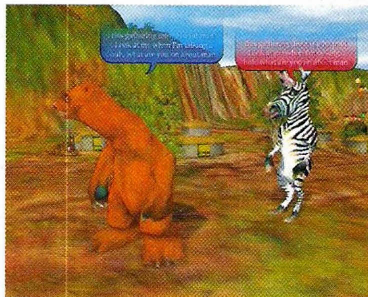
Keine Geschlechtertrennung: Jungen wollen ballern, Mädchen aber auch.

Black & White

Himmel hilf – Black & White verschoben!

Wie die Lionhead Studios mitteilen, wird das heiß ersehnte God-Game doch erst im Februar 2001 für Furore sorgen. Offiziell hieß es, Lionhead verpasse dem Spiel zurzeit den Feinschliff und könne daher den November-Termin nicht einhalten. Gerüchten zufolge will Molyneux die Zeit nutzen, um die Grafik für die nächste Generation von Videokarten fit zu machen.

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **Lionhead Studios**
■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**



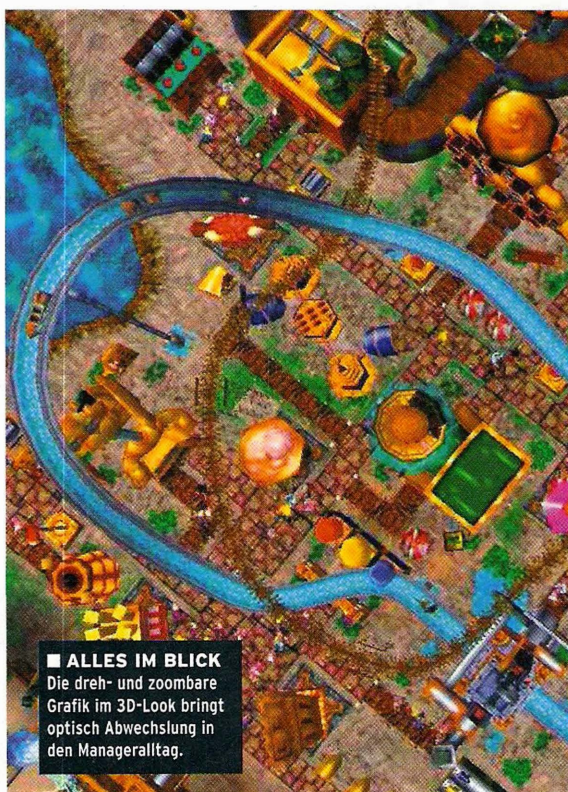
GESPRÄCHSRUNDE Zebra und Bär friedlich vereint beim trauten Plauschen.



■ ERZWUNGENER FRIEDEN Affe und Tiger werden sich wohl erst ab Frühjahr 2001 vermöbeln.

Der Jahrmarkt geht an die Börse

EA verspricht neue Features und eine frische Story für Theme Park.



■ ALLES IM BLICK Die dreh- und zoombare Grafik im 3D-Look bringt optisch Abwechslung in den Manageralltag.

Nehmen Sie Platz im Sessel einer Nachwuchsführungskraft und führen Sie Ihren Themenpark durch mehrere Levels zum finanziellen Triumph. Als designierter Nachfolger des scheidenden Aufsichtsratsvorsitzenden stellen Ihnen die Direktoren verschiedene Aufgaben, die Sie in den insgesamt 15 Spielabschnitten zu bewältigen haben. Neben einer aufgemöbelten Grafik versprechen die Entwickler größere Spieltiefe, abgefahrene Jahrmarktsattraktionen und natürlich den für die Serie typischen Humor.

■ GENRE **Aufbaustrategie** ■ ENTWICKLER **Bullfrog**
■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ TERMIN **Nov. 2000**



SCHLANGENBESCHWÖRER Eine der zahlreichen Attraktionen in Theme Park AG.

Unfinished Business

Endlich: Jagged Alliance 2.5 kommt!

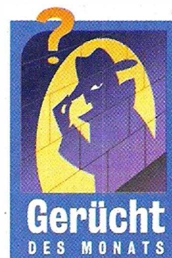
Lange Zeit war es still um das Add-On zu Sir-Techs fesselnder Söldner-Saga. Mit dem deutschen Anbieter Innonics hat sich endlich ein Vertrieb gefunden und schon bald können Sie mit Gus, Grunty und Konsorten nach Arulco zurückkehren. Die Neuerungen in Kürze: sechs neue Schwierigkeitsgrade, zehn frische Söldner, zehn neue Mordinstrumente und 20 zusätzliche Sektoren. Als Krönung des Ganzen enthält die Erweiterung einen Editor, mit dem Sie ähnlich wie in *Deadly Games* eigene Gefechte und Levels entwerfen und mit Gleichgesinnten austauschen können. Auf eine Mehrspieleroption müssen Sie allerdings auch diesmal verzichten, erst mit Teil 3 soll es wieder im Netzwerk zur Sache gehen.

■ IM FADENKREUZ Supersöldner Reaper ist auch in Unfinished Business wieder mit von der Partie.

■ GENRE **Rundenstrategie** ■ ENTWICKLER **Sir-Tech**
■ ANBIETER **Innonics** ■ TERMIN **November 2000**



ABGESTÜRZT Die Kampagne beginnt mit einem Desaster: Der gemietete Hubschrauber stürzt meilenweit vom Zielgebiet ab und Ihre Mannen müssen sich zur nächsten Stadt durchschlagen.



■ GERÜCHT:
Fox Interactive arbeitet an einem PC-Spiel zum lang erwarteten Simpsons-Kinofilm.

■ WIR MEINEN:
Die digitale Verwurstung der gelben Kultfamilie ist mehr als wahrscheinlich. Mit *Virtual Springfield* und dem *Simpsons Cartoon Studio* kamen die sympathischen Chaoten bereits mehrfach zu virtuellen Ehren. Obwohl derzeit nur Gerüchte über den Film kursieren, rechnet die Fangemeinde noch im nächsten Jahr mit dem Kinodebüt der Simpsons. Erst kürzlich vergaben die Macher von Fox Interactive außerdem die Spiele-Lizenz für *Futurama*, die neue Serie des Simpsons-Schöpfers Matt Groening. Programmiert wird die PC-Version der Abenteuer von Fry, Leela und Bender übrigens von der schwedischen Truppe UDS, deren jüngstes Projekt *Airfix Dogfighter* schon bald in den Regalen der Softwarehändler stehen soll.

Beam me up!

Commandos in Space



TECHNO-POWER Sie sind mit Tricordern, Phasern und Kommunikatoren ausgestattet.

Activisions *Away Team* spielt im Next-Generation-Universum und wendet sich an Trekkies mit einer Vorliebe für taktische Herausforderungen. Sie kommandieren ein Außenteam der Enterprise und nutzen die verschiedenen Spezialfähigkeiten der Offiziere, um knifflige Aufgaben zu lösen. Optik und Spielprinzip erinnern stark an den Megahit *Commandos*: Sie betrachten das Geschehen aus einer isometrischen Ansicht und koordinieren das Zusammenspiel der Mediziner, Sicherheitskräfte oder Techniker zur Lösung der insgesamt 18 Missionen.

■ GENRE **Echtzeittaktik** ■ ENTWICKLER **Reflexes**
■ ANBIETER **Activision** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**



TEAMWORK Verbissene Einzelkämpfer haben in Away Team wenig Chancen.



■ SIND SIE NICHT LIEB? Die Charaktere sind der hier zu Lande kaum bekannten Fernsehserie Space Goofs entliehen.

Stupid Invaders

Ubi Soft verschafft Begegnung der Dritten Art

Während die Adventure-Welt den Grog für *Monkey Island 4* wärmt, machen sich fünf Aliens auf, die Herzen der PC-Abenteurer zu erobern. Die Außerirdischen werden im Adventure *Stupid Invaders* vom Alien-Sammler Dr. Sakarine gejagt. Der Spieler muss in der Rolle eines Außerirdischen seine Gefährten befreien. Dazu sind über 120 vorberechnete Orte mit der Maus zu durchwandern, abgedrehte Rätsel zu lösen und absurde Dialog zu führen.



DAY OF THE ALIEN Die gerenderten Schauplätze erinnern stark an Day of the Tentacle.

■ GENRE **Adventure** ■ ENTWICKLER **Xilam**
■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ TERMIN **November 2000**

Shadowbane

Online-Rollenspiel lässt Armeen auflaufen



BELAGERUNG Um Kriegsmaschinen einzusetzen, müssen sich viele Spieler verbünden.

Nur gemeinsam sind wir stark – so muss die Maxime im Online-Rollenspiel *Shadowbane* lauten. Denn in der Fantasy-Welt herrscht das Gesetz des Stärkeren. Wer sich nicht verbündet, hat keine Überlebenschance. Mit einem ausgefeilten Politik-System sollen sich die Spieler zu großen Fraktionen formieren, Städte ausbauen, Armeen bilden und gegen andere Reiche ins Feld ziehen. Traditionelle Features wie Charakterentwicklung sollen dabei nicht zu kurz kommen.

■ GENRE **Online-Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Wolfpack Studios**
■ ANBIETER **Wolfpack Studios** ■ TERMIN **4. Quartal 2001**

LucasArts

Kein Herz für Hobby-Piraten

Wegen Copyright-Verstößen mussten zwei Fan-Projekte schließen, welche die *Monkey Island*-Serie fortsetzen wollten. Unklar ist, ob die Hobby-Macher von *Maniac Mansion 2* und *Fate of Atlantis 2* ebenfalls von LucasArts abgemahnt werden.



LUCASARTS möchte nicht, dass Guybrush auch in Fan-Spielen seine Abenteuer besteht.

FIFA 2001

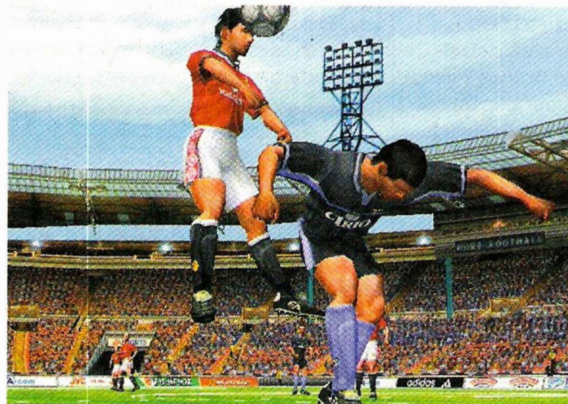
Atmosphäre wird im neuen Teil groß geschrieben.

Mit einer ellenlangen Featureliste verheißt *FIFA 2001* virtuellen Fußballspaß der Extraklasse. Neben der Sahnegrafik und neuen Animationen legte EA Sports besonderen Wert auf atmosphärische Details. So gibt es nun animierte Linienrichter und Trainer und das Publikum reagiert dynamisch auf das Spielgeschehen. Ob *FIFA 2001* auch spielerische Neuerungen bietet, erfahren Sie im ausführlichen Test in unserer nächsten Ausgabe.

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **EA Sports**
■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ TERMIN **2. November 2000**



■ DETAILVERLIEBT Zusätzliche atmosphärische Gimmicks werden das Geschehen rund um die Akteure auflockern.



GESCHMEIDIG Die virtuellen Kicker wurden mit den Animationen von Weltstars wie Edgar Davids und Paul Scholes ausgestattet.



NUR FLIEGEN IST SCHÖNER Im Weltcup oder bei der Vierschanzen-Tournee schicken Sie Ihren Springer über den Bakken.

RTL Skispringen

Auf den Spuren von Martin Schmitt und Co.

Mit 16 Originalschanzen, 72 Computergegnern sowie neuen Trainings- und Management-Optionen erscheint pünktlich zur Weltcupsaison *RTL Skispringen 2001*. Per Maussteuerung manövrieren Sie Ihren Springer ins Tal und müssen dabei für große Weiten und gute Haltungsnoten sorgen. An einem PC können bis zu 16 Zocker bei verschiedenen Witterungsbedingungen gegeneinander antreten.

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **VCC Entertainment**
■ ANBIETER **Crave** ■ TERMIN **6. Dezember 2000**

Grand Prix 3

Expansion-Pack kommt doch

Jetzt ist es offiziell: Im November erscheint das Expansion-Pack für *Grand Prix 3*. Es rüstet das Spiel mit den offiziellen Strecken, Fahrern und Boliden der Saison 1999 aus. Wichtige Neuerung: Die Autos verfügen im Gegensatz zum Original über verschiedene Fahrmodelle. Neue Features wie Safety Car und Stop-and-Go-Strafen sollen für noch mehr Fahrspaß sorgen. Dass nun auch Spiele über Internet möglich sind, wurde vonseiten der Hersteller bisher nicht bestätigt.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Microprose**
■ ANBIETER **Hasbro** ■ TERMIN **November 2000**



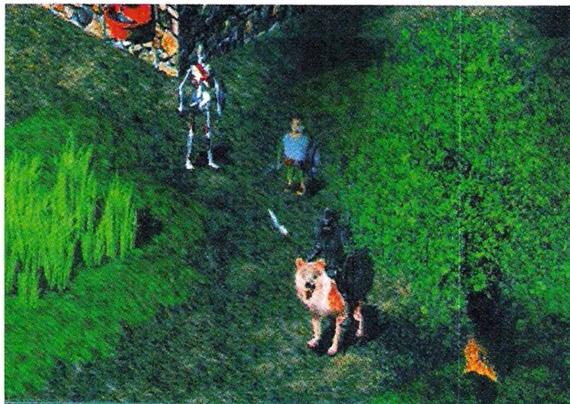
REGER VERKEHR Dank verschiedener Fahrmodelle wird Grand Prix 3 noch realistischer.

Vor dem Gesetz

Sierras Projekt Mittelerde ist in Gefahr

Die Firma Saul Zaentz, Mutterfirma von Tolkien Enterprises, erwägt eine Klage gegen die Sierra Studios (*Pharao, Half-Life*). Der Spiele-Entwickler erwarb kürzlich die begehrte Lizenz des Fantasy-Romans *Der Herr der Ringe*, dessen Welt die meisten Entwickler von Rollenspielen inspirierte. Zwei Titel wurden im vergangenen Herbst angekündigt: *Orcs: Revenge of the Ancient*, ein Strategiespiel im Stile von *WarCraft* sowie *Middle Earth*, ein Online-Rollenspiel. Das erstgenannte Projekt wurde eingestellt, für *Middle Earth* baute Sierra ein neues Studio in Washington auf. Der Schwerpunkt des Projekts liegt auf dem Aufbau einer lebendigen Online-Spielergemeinschaft. Auf den Servern sollen bis zu 10.000 menschliche Orks, Zwerge und Elfen miteinander streiten, handeln und reden können. Finanzielle Gründe oder Unzufriedenheit des Tolkien-Lizenzgebers mit der Umsetzung des Stoffes sind mögliche Gründe für die Drohung.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Yosemite**
■ ANBIETER **Havas** ■ TERMIN **Noch nicht bekannt**



DAS DRITTE ZEITALTER **Die Grafik von Middle Earth wird generalüberholt, das Spielprinzip wird eventuell verändert.**



Schnäppchenjagd

Mit dem Datango-Player finden Sie Web-Touren zum Thema „Günstige Reisen" oder „Billige Flatrates".

Um in den Genuss attraktiver Schnäppchen-Angebote zu kommen, installieren Sie den Datango-Player von der PC-Games-CD oder laden ihn unter www.datango.de herunter. Besonders Einsteigern wird mit Datango die Orientierung im Internet erleichtert. Über ein Dutzend Sprecherinnen und Sprecher haben mehrere Hundert interaktive Touren besprochen; die Themen-Palette ist groß: Internet-Flatrates, Unternehmensgründung, neue Software oder Handy-Tarife sowie preiswerte Reisen werden anfängerfreundlich vorgestellt. Datango berichtet auch über kulturelle Ereignisse, neue Bücher, Kinofilme oder Musik-CDs. Darüber hinaus kann jeder Nutzer selbst seine eigenen Touren erstellen. Die Navigation auf der Datango-Homepage ist genauso leicht wie die Handhabung des Programms: Sobald Sie den Player installiert haben, werden Sie auch auf der Homepage des Herstellers interaktiv durchs Programm geführt. Diesen Monat empfehlen wir folgende Netztouren (zu finden unter www.datango.de):

- **Top-Unternehmen stellen sich vor: Bewerbungsmessen, Internetpräsenz und Kontakt per E-Mail**
- **Billige Internettarife: Eine Auflistung sämtlicher Anbieter von Flatrates**
- **Überraschungseier: Die begehrten Figuren aus den Schoko-Eiern werden im Netz getauscht**

Xbox statt PC?

Das Interesse der Hersteller an Microsofts Konsole ist groß.

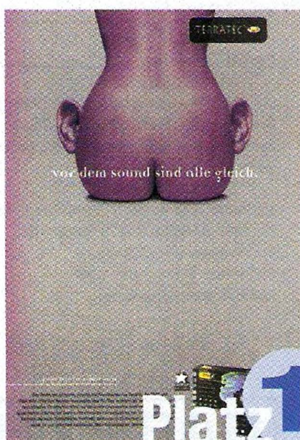
Auf einer Veranstaltung in San Francisco erklärten die Sprecher von rund 150 Top-Unternehmen, dass sie Titel für die Xbox entwickeln werden. Eidos (*Tomb Raider*), Infogrames (*Outcast*), Activision (*Elite Force*) und zahlreiche andere Top-Firmen haben bereits ein Jahr vor dem Verkaufsstart der leistungsstarken Videokonsole mit der Entwicklung von Spielen begonnen. Experten schließen nicht aus, dass einige Titel zunächst nur für die Xbox und erst später als PC-Spiel vermarktet werden sollen.



TRENDY **Das Xbox-Logo soll Innovation, Technik und Spaß symbolisieren.**

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die beste Anzeige. Abstimmen und mitmachen lohnt sich: Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete!



Sound System DMX (Terratec)

Hintern des Monats: Wer für seine Soundkarten mit einem personifizierten Arsch mit Ohren wirbt, gehört (zumindest, wenn es nach unseren Lesern geht) auf den ersten Platz!

Platz 2 **Lautsprecher (Creative Labs)**
Die entnervte Oma landet auf dem 2. Platz.

Platz 3 **Bundesligamanager 2001 (Electronic Arts)**
Der Bürohengst von EA auf dem dritten Platz.

Und so machen Sie mit:
Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller beziehungsweise Produkt sowie Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden Sie diese an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games,
Stichwort: ADward
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Einsendeschluss: 16.10.2000

Ultima Online vor Gericht

Origin-Guides wollen Geld

Der Grund für den Rechtsstreit besteht darin, dass freiwillige Helfer beim *Ultima Online*-Projekt vertragsgemäß kein Gehalt erhalten hatten. Während ihrer einjährigen Arbeit für den Entwickler (*Ultima*-Serie, *Wing Commander*-Serie) hatten sie die Aufgabe, als so genannte Guides (= Führer) Neulingen den Einstieg in die Welt von *Ultima Online* zu erleichtern und jedem Spieler mit Rat und Tat zu helfen. Diese Dienste werden von den meisten Anbietern aktueller Online-Spiele bezahlt, Origin hat sich bislang auf die Hilfe engagierter Fans verlassen. Bisher hat sich die Firma noch nicht zu der Klage geäußert.

IM KLARTEXT



Da will man von daheim mal flott im Internet unterweg sein und dann darf man ein Vierteljahr warten. T-DSL ist zwar schnell, die Telekom dafür aber nicht.

Wartezeit

Bernd Holtmann
Redakteur Hardware

Neulich hab ich mich auf die Webseite der Telekom verirrt, da lese ich „Megaschnell im Internet – ohne Zeitlimit!". Das hat mich natürlich brennend interessiert: endlich auch mal abseits der Arbeit, nachts online zocken – Weihnachten gerettet, *Everquest* ich komme! Sich leise regende Zweifel legten sich, dank des poppigen Klangs der Flash-Präsentation auf der Telekom-Seite, schnell wieder. „Dum-Dum-Tüdelüdum".

Bis zum nächsten Jahr muss ich noch auf T-DSL warten.

Getrieben von dem Gedanken, mein 33.6er-Modem nach Jahren in Rente zu schicken, klickte ich mich fröhlich weiter bis zum Bestellformular. Jetzt hatte ich Blut geleckt! Den Hinweis, dass die Vertragslaufzeit mindestens ein Jahr beträgt, hab ich aus lauter Euphorie natürlich übersehen. Bevor ich meine Bestelldaten eingeben konnte, wurde noch geprüft, ob T-DSL in meiner Straße überhaupt funktioniert. Aufkommende Zweifel bei der Bestellung beseitigte ich, indem ich die Flash-Animation noch mal wirken ließ. Vier Minuten später griff ich zum Hörer und wählte die Servicenummer der Telekom. Als ich dann meine Daten durchgegeben hatte, wollte ich natürlich wissen, wie lange es noch dauern würde, bis ich endlich dem Surfrausch verfallen könne. „Anfang 2001 wird's schon werden", meinte der nette Herr am Telefon. Ich bedankte mich höflich und legte den Hörer mit immer stärker zitternden Fingern auf. *Everquest* muss also noch etwas auf mich warten. Danke, liebe Telekom!

Richtungsklang von Logitech

Die Schweizer präsentieren eine Reihe neuer Boxensysteme für PC-Spieler.

Die Hardwarespezialisten von Logitech bringen einige neue Boxen ihrer SoundMan-Reihe auf den Markt. Eines der Klangpakete nennt sich SoundMan SR-30 und besteht aus vier kleinen Satelliten-Boxen sowie einem kräftigen Subwoofer. Leistungstechnisch ist der Name Programm, denn satte 30 Watt RMS tönen Ihnen aus Boxen und Subwoofer entgegen. Beim Design hält man sich an die bisherigen SoundMan-Systeme, hat aber trotzdem einige Neuheiten im Gepäck. An die verkabelte Fernbedienung lässt sich nämlich ein Kopfhörer anschließen. Die Fernbedienung findet dann unabhängig vom Standort der Boxen neben dem Monitor Platz. Das SR-30 kostet 180 Mark und ist bereits im Handel erhältlich.



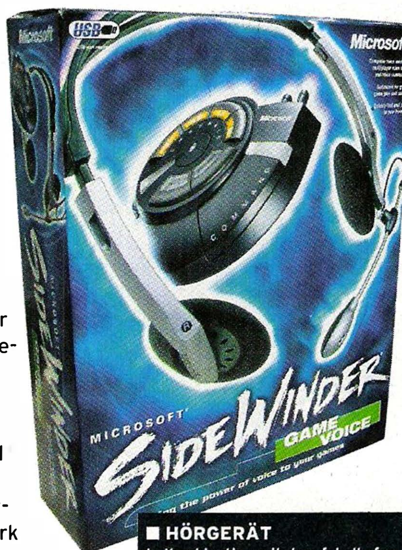
■ VARIABEL Die vier Satelliten des SoundMan SR-30 eignen sich hervorragend für 3D-Sound in Spielen.

■ HERSTELLER **Logitech** ■ TELEFON **(069) 92 03 21 65** ■ WEBSEITE **www.logitech.com**

PC Games feiert!

Wir verlosen fünf GameVoice-Spielecontroller!

Zum Start unseres Schwestermagazins PC Games Hardware (im Handel ab 06. Oktober) verlosen wir mit Text 100 und Microsoft fünf der neuen Mehrspieler-Controller SideWinder GameVoice (Test auf Seite 180). Mit ihm können Sie sehr komfortabel mit mehreren Kollgen per Internet oder Netzwerk sprechen. Der GameVoice versteht aber auch Sprachbefehle und setzt diese in Spielen für Sie um. Um einen dieser begehrten Spielehelfer zu gewinnen, müssen Sie nicht viel tun. Wählen Sie einfach 0190-08 58 69* und nennen Sie den vollständigen Namen des neuen Controllers. Sie können uns auch eine Postkarte mit dem Lösungswort schicken: Computec Media AG, Kennwort „GameVoice", Roonstr. 21, 90429 Nürnberg. Der Teilnahmeschluss für das Gewinnspiel ist der 03. November 2000. Mitarbeiter der Computec Media AG, von Text 100 und Microsoft Deutschland dürfen leider nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden von uns nach der Auslosung schriftlich benachrichtigt.



■ HÖRGERÄT In Kombination mit dem fabelhaften HeadSet von Plantronics können Sie sich beim Surfen oder Spielen mit Freunden absprechen und so fast jedes Spiel gewinnen.

(*Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig/Min. und einmalig DM 1,50)

Abflug

ThrustMaster hebt ab.

Aus seiner neuen Top-Gun-Serie bringt ThrustMaster demnächst den Top Gun Fox 2 auf den Markt. Mit zwei Achsen, vier Feuerknöpfen und einem Schubregler hält er sich auf der Ausstattungsseite zwar etwas zurück, dafür hat er auf der Designebene sehr viel mehr zu bieten. Die große Handablage und die Joystickbasis bieten genügend Halt in actionreichen Spielsituationen. Als zusätzliches Gimmick lässt sich unter dem Joystick der Lenkwiderstand einstellen. Der Feuerknopf mit gelbem Verdeck sorgt dann noch für ein gutes Fluggefühl. Der Fox-2 wird rund 60 Mark kosten.

■ HERSTELLER **ThrustMaster** ■ TELEFON **(09122) 88 60**
■ WEBSEITE **www.thrustmaster.com**



■ STEUERFREUDE Der neue Joystick von ThrustMaster kommt im kühlen silberblauen Design.

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Monat für Monat finden wir für Sie heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.

1 – Vormonat: 1
DIABLO 2
(Blizzard/Havas Interactive)
WETTEN, DASS Sie es nicht schaffen, drei waschechte Teufel auf die Bühne zu bringen, die gemeinsam in Engelskostümen „Ein' feste Burg ist unser Gott" singen?

2 NEU – Vormonat: –
AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
(Ensemble Studios/Microsoft)
WETTEN, DASS sich die Jungfrau von Orleans aus dem Basisspiel auch im Add-On von keinem Eroberer erobern lässt?

3 ▼ Vormonat: 2
GRAND PRIX 3
(Microprose/Hasbro Interactive)
WETTEN, DASS kein Formel-1-Auto es aushält, wenn ein Schumacher damit über ein ausgefrenztes Heidfeld fährt?

4 NEU – Vormonat: –
SUDDEN STRIKE
(Fireglow/CDV)
WETTEN, DASS niemandem ein witziger Spruch zu einem Spiel mit der Thematik Zweiter Weltkrieg einfällt?

5 ▲ Vormonat: 6
AGE OF EMPIRES 2
(Ensemble Studios/Microsoft)
WETTEN, DASS Sie es nicht schaffen, mit verbundenen Augen auf den Technologiebaum von *Age of Empires 2* zu klettern?

6 ▼ Vormonat: 4
UNREAL TOURNAMENT
(Epic/Infogrames)
WETTEN, DASS Sie nicht zehn Mal hintereinander „Fraggende Fraggles fraggen fraggende Fragger" sagen können?

7 ▼ Vormonat: 5
HALF-LIFE (DT.)
(Valve/Havas Interactive)
WETTEN, DASS Gordon Freeman es schafft, zehn Alienrassen allein am Geräusch ihres Sabberns zu erkennen?

8 ▼ Vormonat: 7
DIE SIMS
(Maxis/Electronic Arts)
WETTEN, DASS Maxis die gesamte Fachpresse verärgert hat, weil Spieleredakteur im Add-On der größte Deppenberuf ist?

9 ▼ Vormonat: 3
DEUS EX
(Ion Storm/Eidos)
WETTEN, DASS neun von zehn deutschen Abiturienten nicht wissen, was *Deus Ex* eigentlich bedeutet?

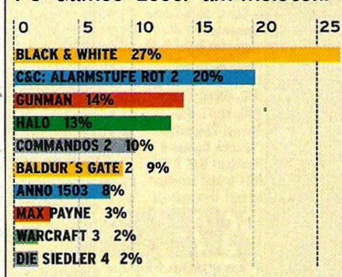
10 NEU – Vormonat: –
STAR TREK: VOYAGER – ELITE FORCE
(Raven/Activision)
WETTEN, DASS die Rundungen von Seven-of-Nine bei männlichen Zuschauern besser einschlagen als ein Photonentorpedo?

Platz	Veränderung	Vormonat	Spiel
11	NEU	–	**CULTURES** (Funatics/THQ)
12	▼	9	**ANSTOSS 3** (Ascaron/Infogrames)
13	▼	10	**VAMPIRE: DIE MASKERADE** (Nihilistic Software/Activision)
14	▲	18	**ROLLERCOASTER TYCOON** (Chris Sawyer/Hasbro Interactive)
15	▲	17	**BALDUR'S GATE** (BioWare/Virgin Interactive)
16	▼	15	**HALF-LIFE: OPPOSING FORCE** (Gearbox/Havas Interactive)
17	▼	8	**ICEWIND DALE** (Black Isle/Virgin Interactive)
18	▼	14	**ANNO 1602** (Sunflowers/Infogrames)
19	▼	13	**STARLANCER** (Digital Anvil/Microsoft)
20	–	20	**DARK PROJECT 2** (Looking Glass Studios/ Eidos)

Platzierung – Veränderung zum Vormonat (▲ Gestiegen, – Gleich geblieben, ▼ Gefallen) – Platzierung vom Vormonat

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Spiel	Prozent
BLACK & WHITE	27%
C&C: ALARMSTUFE ROT 2	20%
GUNMAN	14%
HALO	13%
COMMANDOS 2	10%
BALDUR'S GATE 2	9%
ANNO 1503	8%
MAX PAYNE	3%
WARCRAFT 3	2%
DIE SIEDLER 4	2%



TIERISCHER GOTT Black oder White? Als Kompromiss gibt´s den grauen Wolf.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	SUDDEN STRIKE
2	NEU	AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
3	NEU	PLAY THE GAMES VOL. 3
4	NEU	CULTURES – DIE ENTDECKUNG VINLANDS
5	▼ 1	GRAND PRIX 3
6	▼ 2	DIABLO 2
7	▼ 4	DIE ORIGINAL MOORHUHNJAGD
8	▼ 5	DIE SIMS
9	– 9	AGE OF EMPIRES 2
10	▼ 3	DEUS EX

TOP 10 UK

Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	THE SIMS: LIVIN' IT UP
2	– 2	THE SIMS
3	▼ 1	DEUS EX
4	▼ 3	GRAND PRIX 3
5	▼ 4	CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00
6	NEU	FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2001
7	▼ 6	SHOGUN: TOTAL WAR
8	▲ 9	AGE OF EMPIRES 2
9	▼ 5	DIABLO 2
10	▼ 7	ROLLERCOASTER TYCOON

TOP 10 USA

Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
2	NEU	THE SIMS: LIVIN' LARGE
3	▼ 2	THE SIMS
4	▼ 1	DIABLO 2
5	NEU	MADDEN NFL 2001
6	▼ 3	ROLLERCOASTER TYCOON
7	▼ 4	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2ND ED.
8	▼ 7	AGE OF EMPIRES 2
9	▲ 12	DEUS EX
10	▼ 8	STARCRAFT

Quellen: Wir danken MCV Deutschland, MCV UK sowie TopWare/GfK für die freundliche Unterstützung.

Die Lesercharts werden präsentiert von:



Wenn Sie unsere Lesercharts mitgestalten möchten und dabei eines von zehn Exemplaren des aktuellen Spiels des Monats gewinnen möchten, dann schreiben Sie Ihr derzeitiges Lieblingsspiel auf eine Postkarte und schicken diese an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Stichwort: Lesercharts
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Noch schneller geht's per Internet: www.pcgames.de

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Aktionsschluss: 20. September 2000.

Die Warteliste im Oktober

Jeden Monat in PC Games: Die Übersicht mit allen wichtigen Veranstaltungen, Terminen und Release-Daten.



■ **STUPID INVADERS** Das Comic-Adventure mit der psychedelischen Optik und dem kranken Humor steht für November an.

Veröffentlichungen des Monats

Do 05.10.	***HARRY POTTER*** kriegt Konkurrenz: *Wizards & Warriors.*
Do 05.10.	Harte Jungs ***STÜRMEN*** die Läden: *Madden NFL 2001.*
Do 05.10.	Noch härtere schliddern mit: ***NHL 2001.***
Do 05.10.	Und ein paar ***GANZ SCHLAUE*** fahren: *Superbike 2001.*
Do 19.10.	Reifen ***DREHEN DURCH***: *F1 Official Team Manager* kommt.
Fr 27.10.	Der Kaufrausch geht los: mit ***ALARMSTUFE ROT 2.***

Veranstaltungen und Termine

Fr 20.10.	***HURRICAN-LAN*** in Brake (webmaster@hurrican-lan.de).
Fr 27.10.	In Celle: ***END OF DAYS*** (flo@project-gameweb.de).
Fr 27.10.	Die ***DOG-WARS*** in Düren (kontakt@dog-wars.de)
Sa 28.10.	***NETZWERKNACHT*** in Hövelhof, (netzwerkparty@gmx.de).
Mi 01.11.	Heute erscheint die ***PC GAMES 12/2000.***

Action

Alice	November 2000
Alone in the Dark 4	1. Quartal 2001
Blair Witch Project Vol. 1	Oktober 2000
C&C: Renegade	4. Quartal 2000
Cold Blood	Oktober 2000
Dragonriders	März 2001
Duke Nukem: Endangered Species	November 2000
Duke Nukem Forever	2. Quartal 2001
Evil Dead	Februar 2001
Evil Twin	Februar 2001
Galleon	März 2001
Giants	Oktober 2000
Gunman	November 2000
Halo	4. Quartal 2001
Hidden & Dangerous 2	3. Quartal 2001
Hitman - Codename 47	November 2000
Loose Cannon	4. Quartal 2000
Mafia	1. Quartal 2001
Max Payne	2. Quartal 2001
MechWarrior 4	4. Quartal 2000
No One Lives Forever	November 2000
Obi-Wan	Dezember 2000
Oni	März 2001
Project I.G.I.	November 2000
Resident Evil 3	Oktober 2000
Rune	November 2000
Team Fortress 2	2. Quartal 2000
TechnoMage	November 2000
Tomb Raider - Die Chroniken	November 2000

Abenteuer

Anachronox	4. Quartal 2000
Baldur's Gate 2	Oktober 2000
Blade (Neuer Titel: Severance)	November 2000
Chicken Run - Hennen rennen	November 2000
Divinity	1. Quartal 2001
Gorasul: Lost Souls	November 2000
Gothic	Dezember 2000
Monkey Island 4	November 2000
Neverwinter Nights	Mai 2001
Planescape Torment 2	1. Quartal 2001
Pool of Radiance 2	November 2000
Shadowbane	Juni 2001
Simon the Sorcerer 3D	4. Quartal 2000
Stonekeep 2	4. Quartal 2000
Stupid Invaders	November 2000
Summoner	1. Quartal 2001
The real Neverending Story	1. Quartal 2001
Der Weg nach El Dorado	November 2000

Sport

Anstoss Action	1. Quartal 2001
F1 Racing Championship	Januar 2001
F1 World Grand Prix 2000	November 2000
FIFA 2001	November 2000
Midtown Madness 2	4. Quartal 2000
NBA live 2001	November 2000
Need for Speed: Motor City	November 2000
Rally Racing Simulation	November 2000
Tony Hawk's Pro Skater 2	November 2000
V-Rally 2 Expert Edition	Oktober 2000
Williams F1 Team Racer	November 2000
World Sports Cars	2. Quartal 2001

Simulation

Comanche 4	4. Quartal 2000
Descent 4	Oktober 2000
Destroyer Command	Oktober 2000
Freelancer	2. Quartal 2001
IL-2 Sturmovik	1. Quartal 2001
I-War 2	Oktober 2000
Silent Hunter 2	1. Quartal 2001

Strategie

Alarmstufe Rot 2	Oktober 2000
Anno 1503	1. Quartal 2001
Anpfiff	Oktober 2000
Battle Isle: Der Adosia-Konflikt	4. Quartal 2000
Black & White	Februar 2001
Call to Power 2	November 2000
Commandos 2	März 2001
Der Clou 2	November 2000
Der Industrie-Gigant 2	1. Quartal 2001
Der Patrizier 2	Dezember 2000
Desperados	1. Quartal 2001
Die Siedler 4	4. Quartal 2000
Frontschweine	November 2000
Moon Project	Oktober 2000
Pizza Connection 2	Oktober 2000
Republic: The Revolution	2. Quartal 2001
Star Trek: Away Team	1. Quartal 2001
Starfleet Command 2	November 2000
Three Kingdoms	4. Quartal 2000
Unborn	4. Quartal 2000
WarCraft 3	3. Quartal 2001
Wiggles	1. Quartal 2001
Z2	1. Quartal 2001



■ **ALSO DOCH!** Black & White wurde im Rahmen der ECTS von diesem Monat auf Februar nächsten Jahres verlegt.

Der Preis ist heiß

Am 24. November ist es so weit: Dann wird in Berlin zum ersten Mal der neue „Oscar der Computerspiele" verliehen: ETAINA – The Electronic Entertainment Award Europe 2000. Und das Beste: PC-Games-Leser haben bei der Wahl zum „Spiel des Jahres" ein Wörtchen mitzureden.

David Upchurch



Chefredakteur PC Gameplay, Großbritannien

Søren Prien



Chefredakteur PC Games, Skandinavien

Berlin



Im legendären Kino International wird ETAINA verliehen.

Richard Leadbetter



Chefredakteur PlayStation World, Großbritannien

Hans Ippisch



Redaktionsdirektor (u. a. PlayZone/N-Zone), Deutschland

Petra Maueröder



Chefredakteurin PC Games, Deutschland

Olivier Canou



Chefredakteur Gen4 PC, Frankreich

Gilles Sauer



Chefredakteur Gen4 Consoles, Frankreich

Noch liegen sie im Tresor, die 16 versiegelten Umschläge. Erst Ende November lüftet sich das Geheimnis: Flankiert von den berühmten Worten „And the winner is ..." werden die Namen der Sieger verkündet. Eine zweistündige Show mit 500 Gästen und vielen Stars im legendären Kino International bildet den feierlichen Rahmen für die Übergabe der Preise. Offizieller Sponsor: der Spieleversender Gameplay. Zu einem europäischen Preis gehört natürlich auch eine europäische Jury, und die besteht aus sieben Chefredakteuren der führenden Spielemagazine aus Großbritannien, Frankreich, Skandinavien und Deutschland. In 16 Kategorien haben die Experten jeweils fünf PC- und Konsolentitel nominiert, darunter in solch wichtigen Bereichen wie „Bestes Strategiespiel" oder „Bestes Rollenspiel". Besonders spannend: Welches Spiel gewinnt den Preis für die beste Musik, die spektakulärste Grafik oder das innovativste Spieldesign?

16 Umschläge liegen im Safe? Nicht ganz – einer fehlt noch. Und zwar der Gewinner der wichtigsten und prestigeträchtigsten Kategorie „Best Game". Da zählen nämlich unter anderem die Stimmen der Spieler selbst: Exklusiv bei PC Games haben Sie die Möglichkeit, zwischen fünf Vorschlägen für das „Spiel des Jahres" zu wählen. Zu den nominierten Spielen gehören immerhin drei PC-Titel: Warren Spectors Agententhriller *Deus Ex*, Blizzards Action-Rollenspielhit *Diablo 2* und der Seifenoper-Simulation *Die Sims*. Damit sich das Mitmachen auch richtig lohnt, werden unter allen Teilnehmern über einhundert wertvolle Preise verlost (siehe Textkasten). Wenn Sie mehr über ETAINA erfahren möchten, empfehlen wir Ihnen die offiziellen Internet-Adressen www.etaina.de sowie www.etaina.com. Alles über die glücklichen Sieger, die glamouröse Preisverleihung, Stars und Sternchen lesen Sie dann in PC Games 1/2001.

Petra Maueröder

Die Nominierungen

Einer wird gewinnen: Unter den Jury-Vorschlägen in den 16 Kategorien sind natürlich auch viele PC-Titel vertreten.

Beste Musik
- Vampire: Die Maskerade (PC)
- Wip3out (PS)
- Messiah (PC)
- Ridge Racer 5 (PS2)
- Gran Turismo 2 (PS)

Bestes Sportspiel
- NHL 2000 (PC)
- NBA Live 2000 (PC)
- FIFA 2000 (PC)
- ISS Pro Evolution (PS)
- Virtua Tennis (DC)

Innovativstes Spieldesign
- Die Sims (PC)
- Homeworld (PC)
- Deus Ex (PC)
- MDK 2 (PC)
- Rayman 2 (PS)

Beste Simulation
- Gunship! (PC)
- Starlancer (PC)
- Crimson Skies (PC)
- Tachyon: The Fringe (PC)
- MiG Alley (PC)

Beste Story
- Planescape Torment (PC)
- Deus Ex (PC)
- Final Fantasy 8 (PS)
- Ultima: Ascension (PC)
- Vagrant Story (PS)

Bestes Actionspiel
- Unreal Tournament (PC)
- Deus Ex (PC)
- Half-Life: Opposing Force (PC)
- Perfect Dark (N64)
- Syphon Filter 2 (PS)

Beste Soundeffekte
- System Shock 2 (PC)
- Vampire: Die Maskerade (PC)
- Gran Turismo 2 (PS)
- Resident Evil: Code Veronica (DC)
- Perfect Dark (N64)

Bestes Strategiespiel
- AoE 2: The Age of Kings (PC)
- Rollercoaster Tycoon (PC)
- Die Sims (PC)
- Pharao (PC)
- Front Mission 3 (PS)

Bestes Onlinespiel
- Diablo 2 (PC)
- Everquest (PC)
- Half-Life: Counter-Strike (PC)
- Unreal Tournament (PC)
- Ultima Online (PC)

Bestes Prügelspiel
- Tekken Tag Tournament (PS2)
- Dead or Alive 2 (PS2/DC)
- Street Fighter EX2 (PS)
- Marvel vs. Capcom 2 (DC)
- Powerstone 2 (DC)

Bestes Adventure
- Dark Project 2: The Metal Age (PC)
- Indiana Jones 5 (PC)
- Nocturne (PC)
- Perfect Dark (N64)
- Resident Evil: Code Veronica (DC)

Bestes Rollenspiel
- Diablo 2 (PC)
- Vampire: Die Maskerade (PC)
- Planescape Torment (PC)
- Final Fantasy 8 (PS)
- Vagrant Story (PS)

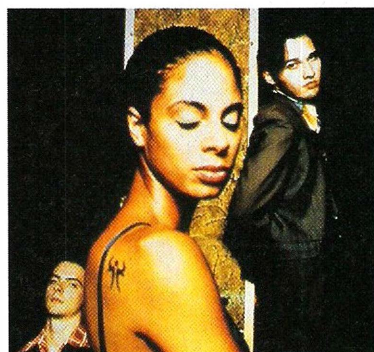
Bestes Rennspiel
- Grand Prix 3 (PC)
- Need for Speed: Porsche (PC)
- Colin McRae Rally 2.0 (PC/PS)
- Gran Turismo 2 (PS)
- V-Rally 2 (PS)

Beste Grafik
- Heavy Metal F.A.K.K. 2 (PC)
- Ultima: Ascension (PC)
- Crazy Taxi (DC)
- Shen Mue (DC)
- Unreal Tournament (PC)

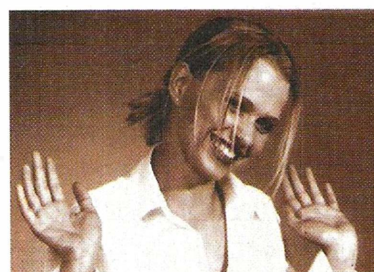
Beste Hauptfigur
- Julie Strain (H. M. F.A.K.K. 2) (PC)
- Pikachu (Pokémon) (GBC)
- Garret (Dark Project 2) (PC)
- Bob (Messiah) (PC)
- Rayman (Rayman) (PS)

Bestes Spiel
- Die Sims (PC)
- Deus Ex (PC)
- Diablo 2 (PC)
- Colin McRae Rally 2.0 (PS)
- Perfect Dark (N64)

Abkürzungen:
PS = PlayStation, PS2 = PlayStation 2, N64 = Nintendo 64, GBC = Nintendo Gameboy Color, DC = Sega Dreamcast



TÖNLEIN BRILLANT Die chartserfahrene Popgruppe Cultured Pearls („Sugar Sugar Honey").



MITSPIELER Nova Meierhenrich (VIVA, Bravo-TV, Top of the Pops) führt durch die Show.

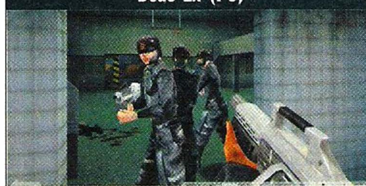
Bestes Spiel

Sie bestimmen den Sieger! Hier sind die fünf Nominierungen:

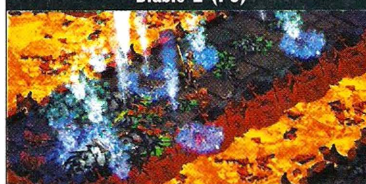
Colin McRae Rally 2.0 (PlayStation)



Deus Ex (PC)



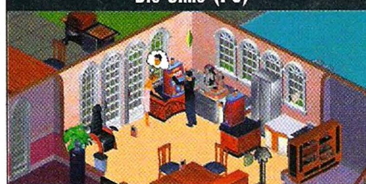
Diablo 2 (PC)



Perfekt Dark (Nintendo 64)



Die Sims (PC)



1. – 3. Preis
Je 1 komplett ausgestatteter Multimedia-PC

4. – 102. Preis
33 Nintendo-Spiele,
33 PlayStation-Spiele,
33 PC-Spiele

So machen Sie mit:
per Telefon unter der Rufnummer 0190-085868 (dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet DM 1,50 pro Verbindung + 0,24 Pf./Min.)
per Internet unter www.etaina.de
per Postkarte an COMPUTEC MEDIA AG, ETAINA, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Teilnahmebedingungen:
Teilnahmeschluss ist der 23. November 2000
Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Sponsoren sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Das Gewinnspiel gilt ausschließlich für den bundesdeutschen Raum.

Flach gelegt

19,5 Zentimeter lang, 13,5 Zentimeter breit, 1,5 Zentimeter dick – das sind die aufregenden Maße der neuen DVD-Boxen, in denen bereits Heavy Metal F.A.K.K. 2 und C&C: Alarmstufe Rot 2 verkauft werden. Andere Hersteller ziehen nach. Das Aus für die gute alte Eurobox? Wir haben uns bei den großen Spieleanbietern umgehört.

Eine CD, mit Glück ein Handbuch und jede Menge heißer Luft – das war bislang der Inhalt der meisten Spieleverpackungen. Diese Zeiten sind vorbei: Anstelle der klassischen Standard-Pappschachteln („Eurobox") stellen Anfang Oktober mehrere große Hersteller auf jene Kunststoffboxen um, die man bislang von DVD-Filmen gewohnt ist. Das spart sowohl Softwarehändlern als auch Spielekäufern jede Menge Platz im Regal, sorgt aber gleichzeitig dafür, dass nur noch ein dünnes Anleitungsheftchen (neudeutsch: Booklet) hineinpasst; auch aufwendige Packungen mit Goldprägedrucken, Glitzerfolien usw. sind damit passé. Bei Electronic Arts und Infogrames ist davon das komplette PC-Sortiment betroffen, während Take 2 genau unterscheidet: „Ausnahmen werden wir eventuell bei den Spielen machen, die ein sehr umfangreiches Handbuch benötigen – wie zum Beispiel ein Flugsimulator. Auch Special Editions werden wir wahrscheinlich weiterhin in Euroboxen ausliefern", kündigt Pressesprecher Jochen Färber an.

Dass bislang noch nicht alle großen Hersteller bei der Umstellung mitmachen, hat mehrere Gründe. Zwei davon nennt Frank Matzke von Havas Interactive, zuständig unter anderem für die Blizzard-Titel: „Wir versuchen den Kunden möglichst viele Zusatzleistungen neben der eigentlichen CD zu bieten, die in dieser Form nicht in eine DVD-Hülle passen – zum Beispiel der Mini-Aufsteller in der *Diablo 2*-Erstauflage oder umfangreiche Handbücher. Darüber hinaus befürchten wir, dass zunächst viele Kunden die PC-Spiele mit DVD-Spielfilmen verwechseln könnten." Dieser Befürchtung widerspricht Markus Wiedemann von Codemasters (*Colin McRae Rally 2.0*): „Der Verbraucher ist intelligent. Er verwechselt ja auch keinen coolen Sportschuh mit einem Gesundheitsschuh, obwohl beide eine ähnliche Verpackung haben."

Dennoch wird Ihnen beim Spielekauf ab sofort etwas mehr Aufmerksamkeit abverlangt, denn neben PC-CD-ROM-Spielen werden schließlich *auch PC-DVD-Versionen (The Moon Project, Outcast)*, PlayStation-2-Spiele und natürlich auch DVD-Filme in ein- und derselben Verpackung angeboten. Ein aktuelles Beispiel: Falls Sie sich das PC-Spiel *Blair Witch Project* zulegen möchten, sollten Sie sehr genau den Verpackungstext studieren, um nicht versehentlich den gleichnamigen DVD-Spielfilm zu erwischen. Wer angesichts der weitaus weniger aufwendigeren Verpackung zumindest einen klitzekleinen Preisnachlass erwartet, wird enttäuscht: In seltener Einmut weisen die Hersteller darauf hin, dass die Packung nur minimalen Einfluss auf die Verkaufspreise hat.

Petra Maueröder



■ VERWIRRUNG TOTAL
PlayStation-2-Spiele, DVD-Filme und jetzt auch PC-Spiele werden in ein- und derselben DVD-Kunststoffbox verkauft.

Diese Firmen stellen um

Kuddelmuddel im Regal: Auf Sicht von mindestens einem halben Jahr muss sich der Spielekäufer auf uneinheitliche Packungen einstellen.

FIRMA	UMSTELLUNGSZEITPUNKT	1. CD-SPIE
Acclaim	Vorerst keine Umstellung	-
Activision	Vorerst keine Umstellung	-
Blue Byte	Vorerst keine Umstellung	-
CDV	Vorerst keine Umstellung	-
Codemasters	November 2000	Insane
Eidos Interactive	November 2000	Tomb Raider: Die Chronik
Electronic Arts	Oktober 2000	C&C: Alarmstufe Rot 2
Hasbro Interactive	Ab 2001	-
Havas Interactive	Vorerst keine Umstellung	-
Infogrames	Oktober 2000	Frontschweine
Koch Media	Ab sofort	Die Rache der Sumpfhühner (Add-On)
Microsoft	Vorerst keine Umstellung	-
Ravensburger/Fishtank Interactive	Vorerst keine Umstellung	-
Software 2000	Vorerst keine Umstellung	-
Swing Entertainment	November/Dezember 2000	Fußball-Quiz
Take 2 Interactive	Ab sofort	Heavy Metal F.A.K.K. 2
THQ	Vorerst keine Umstellung	-
TopWare Interactive	Ende September 2000 (zunächst nur DVD-Spiele in DVD-Boxen)	The Moon Project (DVD-Version)
Ubi-Soft	1. Halbjahr 2001	noch nicht bekannt
Virgin Interactive	Vorerst keine Umstellung	-



ECTS HIGHLIGHT

■ BYE BYE OLYMPIA Zum letzten Mal fand die ECTS in den altehrwürdigen Olympia-Messehallen statt. 2001 erfolgt der Umzug in die Londoner Docklands.

Kein StarCraft 2, kein Outcast 2, kein Commandos 2, kein Half-Life 2. Warum sich der Trip zur diesjährigen Londoner Spielemesse trotzdem gelohnt hat, steht im großen ECTS-Special von PC Games.

Hallenturnier



GLASPALAST Einen Tag vor der ECTS weihte Electronic Arts das neue Europa-Hauptquartier ein und zeigte das gesamte Sortiment. Hier entstehen Theme Park AG, Bundesliga Stars und viele weitere EA-Titel.



Schon im Vorfeld stand fest: Vieles, was im Spielemarkt Rang und Namen hat, sollte in diesem Jahr durch Abwesenheit glänzen – allen voran Electronic Arts. Der Branchenprimus weihte am Tag vor der Show ein atemberaubendes neues Hauptquartier im Londoner Vorort Chertsey ein und zeigte bei dieser Gelegenheit wenige Neuheiten (*Theme Park AG*), aber auch aktuelle Versionen von überfälligen Titeln wie *Black & White*. Infogrames, Activision, LucasArts und Eidos ignorierten die Messe ebenfalls, andere wichen angesichts horrender Quadratmetermieten auf Hotelsuiten oder gar Pubs aus. Das gab vielen kleineren Studios die Chance, sich einem internationalen Fachpublikum zu präsentieren – darunter auffallend viele deutsche Größen wie Sunflowers, Blue Byte, CDV, Software 2000 und die *Moorhuhn*-Schöpfer von Phenomedia. Wirkliche Überraschungen wie in den vergangenen Jahren (als auf der ECTS Titel



AUF DER CD-ROM!

Unser Kamerateam war bei allen ECTS-Präsentationen für Sie dabei!

Halo, Xbox & Co.

Countdown für die Microsoft-Konsole: Die wichtigsten Infos direkt von der ECTS.



- Microsoft hat im Rahmen der ECTS weitere Partner für Xbox-Spiele bekannt gegeben. Ein Auszug: Lionhead Studios (*Black & White*), Totally Games (*X-Wing Alliance*), Rainbow Studios (*Motocross Madness*) und natürlich die *Halo*-Macher von Bungie.
- Die Xbox soll eine reinrassige, internetfähige Spielekonsole werden, ist daher weder zum Surfen im WWW noch als DVD-Abspielgerät gedacht – anders als die PlayStation 2.
- Die PC-Version des lang erwarteten Grafikwunders *Halo* erscheint jetzt doch erst nach der Xbox-Version. Wir reden also von einem Erscheinungstermin nach dem Herbst 2001.
- Die nächsten beiden Spiele von Peter Molyneux werden exklusiv für die Xbox entwickelt.
- Microsoft hat kein Interesse, Spiele von PC auf Xbox und umgekehrt zu portieren, sondern möchte Titel haben, die sich für das jeweilige System am besten eignen. Wir gehen daher davon aus, dass beispielsweise Strategiespiele wie *Age of Empires 3* am ehesten für den PC erscheinen. Xbox und PC werden also in gewisser Weise in Konkurrenz zueinander stehen, was die Sympathien der weltbesten Designer anbelangt. Die von Microsoft selbst produzierten Xbox-Spiele werden mit einer gegen Null tendierenden Wahrscheinlichkeit für den PC umgesetzt.
- Das mittlerweile abgeschlossene Design der Xbox soll sich harmonisch in die heimische Hifi-/Video-Wohnzimmerlandschaft einfügen – sieht man mal von der Größe (deutlich voluminöser als PlayStation & Co.) und der metallisch schimmernden Chrom-Oberfläche ab.
- Ein erstes Urteil über die Xbox darf man sich frühestens im Februar 2001 erlauben. Dann will Microsoft die ersten Xbox-Spiele im Rahmen der Microsoft-Spielemesse Gamestock präsentieren.



Ausschnitte aus dem PC-Games-Exklusivinterview mit Peter Molyneux und Microsofts Spielechef Ed Fries haben wir für Sie als Videoreportage auf die Heft-CD gepackt.

wie *Diablo 2* oder *C&C: Renegade* offiziell angekündigt wurden) blieben diesmal aus. Entschädigt wurde man durch spielbare Levels von *WarCraft 3* und der offiziellen *Diablo 2*-Zusatz-CD. Aufgefallen ist uns, welch unglaubliche Grafikqualität inzwischen scheinbar immer selbstverständlicher wird. Egal, ob *Anno 1503, Black & White*, das Ganoven-Action-/Rennspiel *Mafia* oder die Simulation *World Sports Cars* – allenthalben klappte selbst abgebrühten Spielejournalisten der Unterkiefer nach unten.

Stand die E3 in Los Angeles noch ganz im Zeichen des sich andeutenden Konkurrenzkampfes zwischen den Konsolen von Sony, Microsoft, Sega und Nintendo, so haben inzwischen viele Spielehersteller kapiert, wie wichtig das relativ stabile PC-Geschäft ist. Auch wenn sich Microsoft diesmal zu hundert Prozent auf das Thema Xbox konzentrierte, besteht für PC-Besitzer kein Grund zur Beunruhigung. Punkt 1: Erst kürzlich schockte Sony Deutschland künftige PlayStation-2-Interessenten mit einem Startpreis von 869 Mark; rechnet man ein Spiel, das zweite Gamepad und eine Memorycard dazu, lässt man deutlich über 1.000 Mark im Laden. Punkt 2: Die Nintendo-Konsole Gamecube, die bei der Präsentation in Japan für Furore sorgte, erscheint voraussichtlich erst 2002 in Europa. Und schließlich Punkt 3: Zwar konnte Microsoft viele namhafte Entwickler für die Xbox gewinnen, doch dauert es noch ein gutes Jahr bis zum Verkaufsstart. Angesichts der angekündigten Bestückung der Konsole ist es zudem fraglich, ob der Preisunterschied zwischen der Konsole und einem PC mit gleicher Ausstattung wirklich spürbar ausfallen wird.

PC-Spieler können sich zurücklehnen und sich auf spannende Spiele freuen. Die Highlights und Premieren der Show stellen wir Ihnen auf den kommenden Seiten vor.

Petra Maueröder

Des Teufels Assistent

Diablo mögen Sie vielleicht geschlagen haben – aber noch ist das Böse nicht endgültig besiegt!

■ ENTWICKLER **Blizzard** ■ ANBIETER **Havas Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **2. Quartal 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

Hatten Sie wirklich gedacht, dass mit dem Sieg über Diablo endlich alles überstanden sei? Auf der ECTS bestätigte Blizzard endlich, was ohnehin jeder schon ahnte: Es wird ein offizielles Zusatzpaket zum Fantasy-Rollenspielknüller *Diablo 2* geben!

In dem bis jetzt noch unbetitelten Expansion Set geht es um den mächtigen Dämon Baal, der sich nach dem Tod des großen Diablo erst einmal in das nördlich gelegene Hochland der Barbaren abgesetzt hat, um von dort aus seine Schreckensherrschaft zu beginnen. Nach all den vergangenen Strapazen und dem finalen Kampf gegen den Teufel persönlich steht Ihr Held nun also vor einer neuen Herausforderung: Sie machen sich auf die lange und beschwerliche Reise, um Baal zu beseitigen, bevor ein weiteres Unheil die düstere Welt von *Diablo 2* aus den Angeln hebt.

Der Kampf gegen Baal ist in sechs kleinere Aufträge unterteilt, die zusammen schließlich den letzten Akt der Saga ergeben. Der neue Spielabschnitt kann allerdings erst dann aktiviert werden, wenn Sie Diablo schon mit mindestens einem Helden besiegt haben; Neueinsteiger müssen also wohl oder übel die vier Akte des Hauptprogramms durcharbeiten, um die Fahrt ins Hochland antreten zu dürfen.

Für die Monsterhatz stehen zwei neue Charakterklassen zur Verfügung: Die Assassine erscheint wie eine ausgeklügeltere Version der Amazone aus *Diablo 2*. Wie Klauen



NEUE MONSTER Der Paladin kämpft gegen einige bislang noch nicht gesehene Ungeheuer.

■ **FLAMMENDES INFERNO** Der Druide in Aktion: Mit seinem Zauberstab ist er in der Lage, seine unmittelbare Umgebung binnen weniger Sekunden in die reinste Feuerhölle zu verwandeln.

ECTS HIGHLIGHT

hält sie ihre Dolche, Kleinschwerter und Messer in der Hand; im Nahkampf stehen ihr auch eine ganze Reihe tödlicher Box-, Tritt- und Schlagtechniken zur Verfügung, die leicht an fernöstliche Kampfsportarten wie Kung-Fu erinnern. Auf größere Entfernung haben Sie neben einigen Zaubersprüchen auch die Möglichkeit, tückische Fallen und Minen zu legen oder angreifende Monster mit einem selbst gebastelten Katapult zu beschießen. Der Nachteil dieser zierlichen Figur: Ihre geringe Körperkraft macht sie zum mit Abstand schwächsten aller Charaktere. Bei Angriffen großer Monstergruppen hilft hier oftmals nur der Rückzug.

Der zweite neue Charakter ist der Druide, eine faszinierende und vielschichtige Figur, die eine ganz neue Herangehensweise an das Spiel nötig macht. Der magisch begabte Kämpfertyp hat im Wesentlichen drei Fähigkeiten: Mit seinen Zaubersprüchen kann er Tiere herbeibeschwören, die ihn im Kampf gegen seine Widersacher unterstützen. Zunächst sind dies nur einige Krähen, die den Gegner einkreisen und mit ihren Schnäbeln attackieren; mit steigender Erfahrung kommen aber auch noch wesentlich stärkere Vierbeiner wie Wölfe oder Bären hinzu. Mit seiner zweiten Fähigkeit betätigt sich der Druide als Herrscher über das Wetter: Mithilfe spontan herbeigezauberter Wirbelstürme lässt er seine Feinde durch die Luft kreiseln; plötzlich aus der Erde hervorbrechende Vulkane übergießen die höllischen Kreaturen mit tödlicher Lava und glühende Felsen rollen wie Feuerbälle durch die Landschaft. Als letzte und vielleicht mächtigste Kampftaktik steht dem Zauberkünstler schließlich noch die Transformation zur Verfügung: In besonders gefährlichen Situationen verwandelt er sich kurzerhand in einen Vogel oder einen Bären und greift den Feind mit neu erworbener Körperkraft oder sogar aus luftigen Höhen heraus an.



AUF TUCHFÜHLUNG Die Assassine ist besonders im Nahkampf extrem geschickt. Mithilfe verschiedenster Tritt- und Schlagtechniken rückt sie diesen Unholden effektvoll und schnell zu Leibe.

Zwei neue Charaktere, unzählige Ungeheuer und ein neuer Bösewicht: Die Erfolgsgeschichte von Diablo 2 ist noch lange nicht vorbei!

Wie ihre Kollegen aus dem Hauptprogramm (die auch für den fünften Akt eingesetzt werden können) werden auch Assassine und Druide ihre Spezialfähigkeiten über einen komplexen Entwicklungsbaum herausbilden; jeweils 30 neue Fertigkeiten wird es für jede Figur geben. Selbstverständlich werden Sie Ihre neuen Helden nicht nur im Kampf gegen Baal, sondern auch in den vier Akten des Originalspiels steuern oder auf Ausflügen ins offene und geschlossene Battle.net begleiten können. Neben zahlreichen neuen Monstern, Endgegnern, Gebäuden und der eisüberzogenen Winterlandschaft des nördlichen Hochlands wird alten *Diablo 2*-Profis vor allem eine Verbesserung gefallen: Nach zahlreichen Protesten frustrierter Fans hat sich Blizzard endlich entschlossen, den viel zu knapp bemessenen Platz in der Vorratskiste zu erweitern. Das ist auch dringend nötig, denn auch das Arsenal an Waffen, Ausrüstungsgegenständen und Unique Items wird durch das Zusatzpaket deutlich aufgestockt. Wer sich allerdings jetzt schon am liebsten in der Rolle der Meuchelmörderin oder des mächtigen Druiden sehen würde, muss sich noch eine Weile gedulden. Die Veröffentlichung des von den Fans mit Spannung erwarteten Add-Ons ist laut Entwickler Blizzard definitiv nicht mehr dieses Jahr, sondern in der ersten Hälfte 2001 zu erwarten.

Andreas Sauerland



SO SCHMECKT DER WINTER Im Hochland der Barbaren herrscht klirrende Kälte. Eingefrorene Wasserfälle und vereiste Felswände sind hier keine Seltenheit.

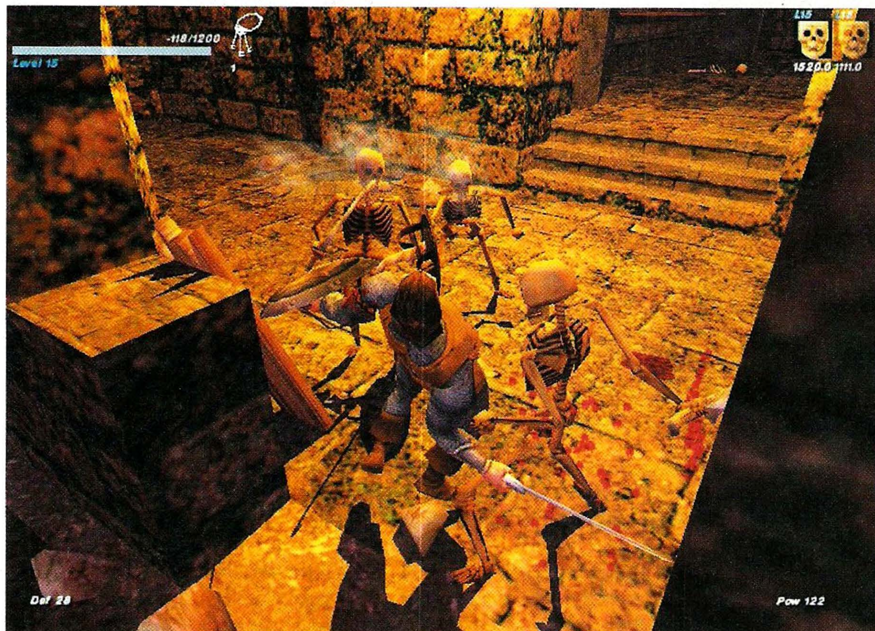


GROSSANGRIFF Die Assassine weiß, wie man mit Feuerbällen umgeht. Gegen solche Monsterhorden sind flächendeckende Zaubersprüche aber wirksamer.

Köpfe werden rollen

Nichts für Zartbesaitete: Severance richtet sich mit beinharten Schwertkämpfen an erwachsene Computerspieler.

■ ENTWICKLER **Rebel Act** ■ ANBIETER **Codemasters** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **November 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**



KNOCHENMÄNNER Die angriffslustigen Skelette gehören zu den Standardgegnern Ihres Helden und greifen bevorzugt in großen Gruppen und von allen Seiten an.

Codemasters gehen in den Untergrund: Die Engländer sichern sich mit dem derben Fantasyspektakel *Severance* einen der vielversprechendsten PC-Titel des kommenden Herbstes.

Das Leben eines Abenteurers ist kein Zuckerschlecken. Auf der Suche nach sagenumwobenen Schätzen verschlägt es den Helden von *Severance* (ehemals *Blade* genannt) in monsterverseuchte Labyrinthe und schroffe Bergwelten. In unzähligen Gefechten müssen Sie den Kämpfer über seine monströsen Feinde triumphieren lassen, ob im Nahkampf mit dem Schwert oder aus sicherer Entfernung mit Pfeil und Bogen. Das Projekt der spanischen Spieleschmiede Rebel Act weist eine frappierende Ähnlichkeit mit dem Fantasy-Epos *Rune* auf. Sie entscheiden sich für eine der vier Charakterklassen (Amazone, Barbar, Ritter oder Zwerg) und steuern Ihren Favoriten fortan durch die lebensfeindlichen 3D-Dungeons und Außenwelten. Grafik und Steuerung machen einen gelungenen Eindruck, doch das offensichtliche Highlight des Spiels sind die vielseitigen und herausfordernden Kämpfe gegen unterschiedlich agierende Gegner.

Aber *Severance* hat mehr zu bieten als abgeschlagene Köpfe und andere Unappetitlichkeiten. Auch ohne solch optisches Beiwerk dürfte der Titel im Vergleich zu seinem schärfsten Konkurrenten *Rune* eine gute Figur machen. So wurde die Waffenphysik besonders realistisch gestaltet: Die Mordwerkzeuge verfügen über spezifische Gewichte, die sich im Kampf direkt auf Ihren Charakter auswirken. Schwingen Sie beispielsweise ein riesiges Breitschwert, kann die Wucht des Schlags Ihren Helden schon mal aus der Balance bringen.

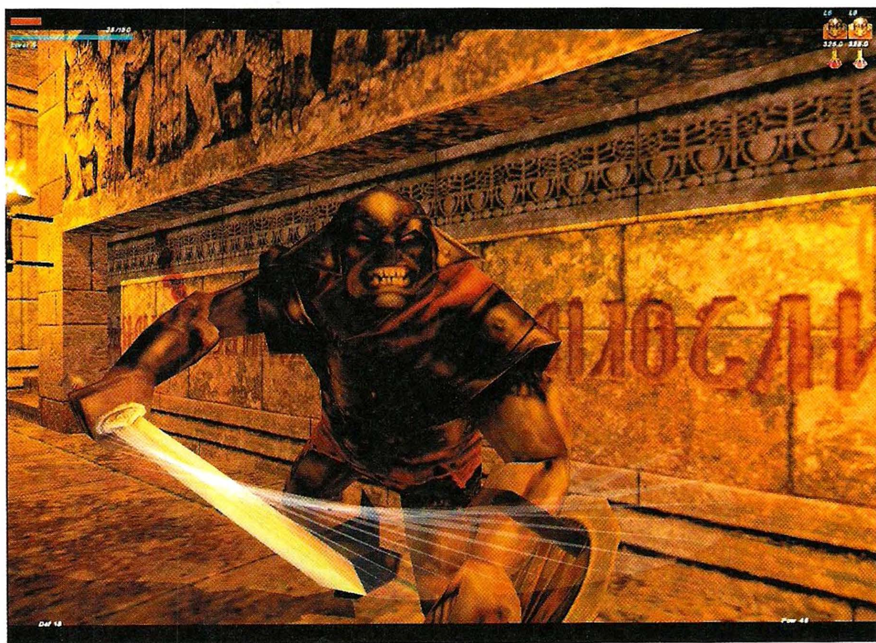
Im Gegensatz zu *Rune* bringt *Severance* neben den actionreichen Kämpfen auch einen Hauch von Rollenspiel auf Ihren PC: Für jeden besiegten Gegner erhält Ihr Krieger Erfahrungspunkte, die in Form eines Balkendiagramms eingeblendet werden. Füllt sich dieser Balken, so erreichen Sie die nächste Erfahrungsstufe und die Fähigkeiten Ihres Helden werden verbessert. Außerdem können Sie sich im Umgang mit verschiedenen Waffentypen üben. Wer seine Gegner ausschließlich mit dem Schwert vertrimmt, wird mit der Zeit immer sicherer und zielgenauer mit dieser Waffe.

In puncto Technik und Spielaufbau macht *Severance* schon jetzt einen sehr guten Eindruck. Die von Rebel Act eigens entwickelte 3D-Engine scheint der modifizierten *Unreal*-Technik des Erzkonkurrenten *Rune* ebenbürtig zu sein und die Kombination aus spannungsgeladenen Kämpfen und motivierenden Rollenspielelementen à la *Diablo 2* lässt auf ein Spiel mit besonders hoher Langzeitmotivation hoffen.

Sascha Gliss



ERLEUCHTUNG Mit einer Fackel überzeugen Sie sich von den Vorzügen der dynamischen Lichteffekte.



UNFREUNDLICHER ZEITGENOSSE Die optisch aufwendig gestalteten Gegner wehren sich dank ausgeklügelter KI besonders geschickt ihrer Haut und nutzen Fehler des Spielers gnadenlos aus.

ECTS HIGHLIGHT

Spritztour mit Lotus & Co.

Ich schau dir in die Schrauben, Kleines: World Sports Cars soll die beste Rennsimulation aller Zeiten werden.

■ ENTWICKLER **Empire** ■ ANBIETER **West Racing** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **2. Quartal 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**



ZUKUNFTVISIONEN Die Entwickler versprachen uns, dass die Grafik auch mit mehreren Autos gleichzeitig nicht an Geschwindigkeit und Qualität einbüßen soll. Gezeigt wurde bislang nur ein Wagen auf der Strecke.

Was Geoff Crammond für die Formel-1-Fans ist, wollen die Gebrüder West für die Tourenwagen-Freunde werden. Ihr Plan: Mit *World Sports Cars* die schönste und realistischste Simulation traumhafter Supersportwagen abzuliefern.

Es gibt Tage, da pfeifen wir auf die so genannte Königsklasse des Motorsports, die Formel 1. Zum Beispiel Anfang September in London, als Chris und Tony West uns *World Sports Cars* vorstellten. Wer bei Rennstrecken wie Le Mans oder Daytona genießerisch mit der Zunge schnalzt oder weiß, dass Panoz und Marcos keine mexikanische Folkloretruppe sind, dürfte den beiden Brüdern auf Knien danken, dass sie sich endlich der besten Alternative zur Formel 1 angenommen haben. Die GT-Flitzer von Lotus, Porsche, Mercedes-Benz, Honda oder eben Panoz strahlen durch ihr Design nicht nur pure Kraft aus, sondern faszinieren durch brachialen Sound und hervorragende Fahreigenschaften. Obwohl derzeit noch keine Lizenz hinter *World Sports Cars* steckt, muss der Titel keine Vergleiche zu den realen Vorbildern scheuen. Zwei Dinge stehen für die Wests im Vordergrund: Detailgetreue Grafik und absolut realistische Fahrphysik. Zumindest die Grafikengine konnte von Beginn an überzeugen. Die Wagen sind so liebevoll nachgebaut wie sündhaft teure Modellautos; die Türen und die Motorhaube dürfen per Tastendruck geöffnet werden und die einzelnen Karosserieteile lassen sich auf Wunsch abnehmen. Verschiedene Kameraperspektiven – die meisten davon frei justierbar – sorgen für größtmögliche Nähe zum Renngeschehen und sind in ihrer Vielfalt unübertroffen. Wer möchte, zieht mit der Maus einfach eines oder mehrere Fenster auf, in denen das Spiel abläuft. Dann sehen Sie auf dem Hauptbild Ihren Wagen in der Cockpitsicht, daneben vielleicht den Hintermann und rechts davon das Rennen aus der Hubschrauberperspektive. Oder Sie verändern einfach den Blickwinkel und ziehen die Ansicht auf ein Rundum-Format, das Ihnen zeigt, was neben Ihrem Auto passiert. Das alles funktionierte in der gezeigten Version problemlos; allerdings befand sich dabei immer nur ein Wagen auf der Strecke. Die West-Brüder versprachen zwar, dass auch mit zwölf GT-Rennern gleichzeitig das Spiel nicht langsamer werde, aber das wird erst die fertige Version beweisen können. Denn die Optik alleine verschlingt gar nicht mal so viel Rechenleistung – da schlagen Fahrphysik und das Schadensmodell wesentlich stärker zu Buche. Natürlich sind alle relevanten Einzelteile der Supersportwagen einstellbar: Bodenabstand, Stoßdämpfer, Getriebe und sogar das Benzingemisch. Damit passen Sie den Wagen an die jeweilige Strecke an, die selbstverständlich ebenso detailgetreu nachgebaut wurde. Jede Bodenunebenheit der echten Pisten soll in *World Sports Cars* den Fahrer durchschütteln und ihn so zwingen, sich Gedanken um das Setup seines Boliden zu machen. Sogar der Dreck auf dem Asphalt spielt eine Rolle, denn mit zunehmender Renndauer verschmutzt der frisch gewaschene Supersportler immer mehr, was natürlich auch zu sehen ist. Besonders hart trifft es die Piloten, die aus der Cockpitperspektive fahren: Sie müssen mit ansehen, wie die Windschutzscheibe immer mehr verdreckt. Da hilft nur noch ein Boxenstopp, der Ihnen auch frische Reifen, mehr Sprit und vielleicht sogar ein neues Getriebe beschert.



■ LOTUS ESPRIT V8 Zwar können die West-Brüder noch keine offizielle Lizenz vorweisen, doch sollen alle großen GT-Flitzer im Spiel sein.

ECTS HIGHLIGHT



DETAILVERLIEBT Vom Bremssattel bis zum beweglichen Kopf des Piloten ist alles authentisch.



VOLLGAS Das Fahrverhalten könnte selbst Grand Prix 3 und Grand Prix Legends übertreffen.

So gut wie alle Verschleißteile eines echten GT-Renners leiden auch in *World Sports Cars* unter dem Rennstress. Der Motor überhitzt sich, die Bremsen nerven durch Fading und die Reifen können einen Bremsplatten davontragen. Wer sich mit diffizilem Fahrgefühl der Rennwagen und den Unwägbarkeiten der Rennen nicht so schnell anfreunden kann, der darf jede Menge Realismusdetails abschalten und so *World Sports Cars* auf *Need for Speed*-Niveau trimmen. Dann lassen sich die erstklassige Optik und der gigantische Sound unbeschwert genießen. Die Geräuschkulisse der Motoren wird übrigens nicht einfach nur von den echten Wagen gesampelt, sondern von Spezialisten nachmodelliert. Dadurch soll der Klang über alle Drehzahlen hinweg näher am Original sein und es erfahrenen Piloten ermöglichen, schon am Klang des Motors zu hören, ob alles in Ordnung ist. Geplant sind außerdem Wettereffekte und ein Mehrspielermodus im lokalen Netzwerk für bis zu acht Fahrer.

Florian Stangl



INNENANSICHT Auf Wunsch lassen sich alle Karosserieteile entfernen und das Innere freilegen.

Industrielle Revolution

Mit LKWs lassen sich nicht nur Waren, sondern auch jede Menge Spielspaß transportieren.

■ ENTWICKLER **JoWood** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **1. Quartal 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

„Investieren Sie in die Logistik, das ist der Megamarkt der Zukunft", prophezeit Christoph Gottschalk in den TV-Spots der Post AG. Offenbar ist es auch der Megamarkt der Vergangenheit, denn die Fortsetzung des Aufbauspiel-Hits *Der Industriegigant* ist in der Zeit zwischen 1900 und 1980 angesiedelt.

Rohstoffe einkaufen, in Fabriken weiterverarbeiten, Kaufhäuser beliefern – was sich relativ trocken anhört, hat bis dato eine dreiviertel Million *Industriegigant*-Fans begeistert. Als Unterbau für die Wirtschaftssimulation dient die schmucke Modelleisenbahn-Optik: Um prosperierende Städte herum entstehen Fabriken, Berg- und Sägewerke, die mit LKW-Routen und Schienen verbunden werden. Auf diese Weise führen Sie beispielsweise Kunststoff und Mikrochips zusammen, aus denen dann Computer zusammengeschraubt werden. Natürlich ändern sich auch die Ansprüche der Bewohner: Regelmäßig sollten Sie Ihr Sortiment überarbeiten, denn mit Schwarzweiß-Fernsehern lässt sich spätestens in den 70er-Jahren kein Blumentopf mehr gewinnen.

Konjunktur, Wetter, Standort und Jahreszeit beeinflussen erstmals Ihr Geschäft. Ein Beispiel: Wer seine Schokolodennikoläuse nicht spätestens am 24. Dezember losgeworden ist, kann sie gleich einschmelzen und daraus Osterhasen fabrizieren. Schleicht sich der Holzbock in den Wald, ist die Produktion von Skiern und Schaukelpferden massiv bedroht. Deshalb wird nicht nur die Lagerhaltung immens wichtig, nein, Sie können diverse Dinge seit neuestem auch bei Ihren Konkurrenten einkaufen – natürlich gegen wesentlich höhere Einstandspreise. Umgekehrt verhökern Sie durch den Handel mit Mitbewerbern auch Ihre Überschüsse. Weil Sie beim *Industriegigant 2* auch Rohstoffe wie Holz, Weizen oder Eisenerz direkt weiterverkaufen dürfen, kommen Einsteiger wesentlich schneller rein ins Spiel. Zudem stehen Ihnen mehr Möglichkeiten offen, was Sie beispielsweise mit elektrischen Bauteilen anstellen.

Auch vor Transportmitteln macht der technologische Fortschritt nicht Halt: Alle paar Jahre kommen noch schnellere und effektivere Lokomotiven, Wagons, LKWs und Schiffe auf den Markt – über 50 verschiedene Varianten gibt es. Da will gut abgewogen sein, wann man seine günstige Segelschiff-Flotte auf Dampfer und Frachter umstellt. Los geht's Anfang des 20. Jahrhunderts mit einfachen Pferdefuhrwerken; auf Magnetschwebebahnen und Flugzeuge müssen Sie diesmal allerdings verzichten – im Jahr 1980 enden die Szenarien, die zum Teil auf riesigen, um nicht zu sagen: gigantisch großen Karten spielen.

Petra Maueröder



RIESIG Damit Sie möglichst viel zu sehen bekommen, protzt das Aufbauspiel mit Auflösungen bis 1.280x1.024. Die noch leblose Szenerie wird mit Fahrzeugen, Schornsteinrauch und Wolken veredelt.



LOCKER & LEICHT Die Steuerung wurde erheblich entschlackt: Was Sie über einzelne Fabriken und Fahrzeuge wissen müssen, erfahren Sie durch einen einfachen Doppelklick.



VOLLDAMPF Was in den Fabriken produziert wird, müssen Sie anschließend zum Kunden schaffen.

ECTS HIGHLIGHT

Feldzug gegen die Ordnung

Papier-Rollenspiele erlauben mehr Freiheiten als PC-Titel? Okay – aber nur noch bis Neverwinter Nights ...

■ ENTWICKLER **BioWare** ■ ANBIETER **Virgin Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **2. Quartal 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

Bis zur Vollendung von *Baldur's Gate 2* musste *Neverwinter Nights* die zweite Geige im BioWare-Orchester fiedeln – mit umso mehr Elan wird inzwischen an dem ehrgeizigen Projekt gearbeitet. Das Ziel: auch Rollenspieler vor den PC zu locken, die bis heute nur Stift, Papier und Würfel an sich gelassen haben.

Ein Hexer macht Krawall. Wenn Sie ihm den Zauberstab wegnehmen, haben Sie gewonnen. So oder ganz ähnlich lassen sich gängige Computerrollenspiele prima umreißen. Zwar gibt es meist Verzweigungen, aber am Ende steuern alle Helden aufs gleiche Finale zu und selbst der größte Sturkopf kann dieses Korsett nicht sprengen.

Neverwinter Nights wird anders. Erstens ist dessen Handlung nur als Bestandteil eines Abenteuers gedacht, das ständig wachsen wird – erweitert vom Hersteller selbst sowie von Fans, die den eingebauten Editor anschmeißen. Zweitens wird Ihnen dieses Programm vorgaukeln, es gäbe einen Spielleiter im Hintergrund, der Sie beobachtet, Geschehnisse inszeniert und auf unvorhergesehene Taten spontan reagiert. Angenommen, Sie erledigen eine Aufgabe schneller, als es die Dramaturgie eigentlich vorsah: Wie in einem Tisch-Rollenspiel würde Ihnen sofort eine zusätzliche Herausforderung, etwa ein maßgeschneiderter Feind oder ein Überraschungsauftrag, vor die Nase gesetzt. Der Schwierigkeitsgrad soll sich so automatisch ans Talent anpassen. Dafür dürfen Sie Missionen nach eigenem Gusto auch links liegen lassen, sobald Sie sich lieber woanders beschäftigen wollen, denn Linearität war gestern und Entscheidungsfreiheit macht Spaß. Das exakt ist, was traditionelle Rollenspieler bislang am PC vermisst haben.

Die Umwelt wird von schräg oben über die Schultern der Charaktere betrachtet. Zum Laufen genügt ein Klick aufs Ziel. Wenn andere Aktionen möglich sind, erscheinen die passenden Menüs – halbtransparent, damit Ihr Blickfeld nie schrumpft.



AUF NEUEN WEGEN Neverwinter Nights wird durch die Simulation eines Spielmeisters nahe an das herankommen, was Brett-Rollenspieler erwarten: größtmögliche Flexibilität.

Kämpfe werden dank 200 Zauberformeln und ähnlich vieler Waffen zu Spektakeln ausgeweitet. Vor allem auch dadurch, dass BioWare in die begleitenden Animationen und Spezialeffekte so viel Aufwand investiert wie nie zuvor: Duellanten etwa stehen sich nicht mehr wie beknackte Comicfiguren gegenüber, um abwechselnd Rübenschläge zu kassieren, bis einer den Boden knutscht, sondern sind ständig in Bewegung wie Boxer. Sie parieren, weichen aus, landen Konter. Rüstungen verbeulen darüber hinaus mit der Zeit und Pfeile bleiben in Schilden sichtbar stecken. Dass Schatten, Licht und sogar Wasserbewegungen realistisch berechnet werden, streut aufs Sahnehäubchen noch Schokostreusel.

Daniel Ch. Kreiss



RIESIG Wenn diese Kolosse aufeinander prallen, können Normalgroße nur ängstlich flüchten.



KREISLÄUFER Während einer der Spielhelden von Käferkreaturen umzingelt ist, sticht deren unwahrscheinliches Format ins Auge. In der Kategorie Grafik hat Baldur's Gate 2 schon jetzt verloren.



ECTS HIGHLIGHT

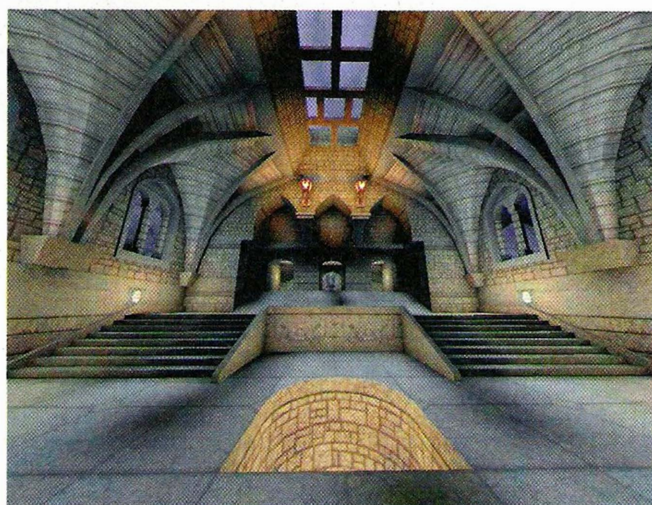
Die Legende lebt!

Endlich erste Bilder! Auf dieser Engine werden die Actionhits der nächsten Generation basieren.

■ ENTWICKLER **Epic** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Noch nicht bekannt** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**



BEWEGUNGSKÜNSTLER Zwei Kämpfer führen ihre besten Tricks vor. Die beeindruckend animierten Figuren bestehen aus bis zu 3.500 Polygonen.



INNENANSICHT Die neue Engine ermöglicht bombastische Architektur mit runden Innenbögen und stimmungsvollen Beleuchtungseffekten.

1998 setzte *Unreal* neue Maßstäbe in puncto Grafikqualität. 1999 legte *Unreal Tournament* mit spektakulären Effekten und sagenhaft detaillierten Figuren die Messlatte noch ein Stück höher. Nun präsentierte Epic endlich die neueste Version seiner legendären Grafikengine.

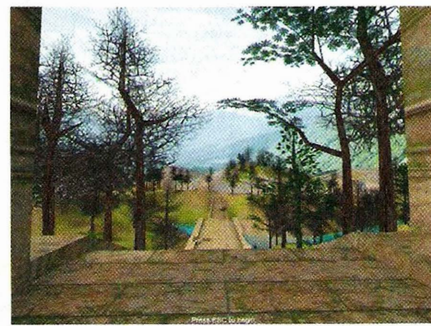
Eine der größten Überraschungen auf der diesjährigen ECTS war die Präsentation der neuen *Unreal Tournament*-Engine, die aller Voraussicht nach im zweiten Teil des erfolgreichen Ballerspektakels erstmals eingesetzt wird. In einer beeindruckenden Technologie-Demo sorgten neben einer atemberaubenden Kamerafahrt über schneebedeckte Landschaften vor allem auch die Innenräume einer riesigen Kathedrale, in der zwei Krieger ihre Kampftechniken vorführen, für Begeisterung. Die aus über 3.500 Polygonen zusammengesetzten Charaktere werden mithilfe eines so genannten Skeletalen Animationssystems bewegt und sind ungefähr fünf mal so detailliert wie ihre Vorgänger aus *Unreal Tournament*. Besonders erwähnenswert: Großaufnahmen der Gesichter machten deutlich, dass neben den Lippen auch Augenbrauen, Pupillen und Iris einer Figur animiert werden können! Was dies für den zukünftigen Realitätsgrad in puncto Mimik und Gestik für die virtuellen Spielfiguren bedeutet, dürfte klar sein: Detailgetreuer geht's kaum noch! Ähnliches gilt übrigens auch für die Darstellung weiter Außenlandschaften. Glasklare Seen, sumpfige Wiesen, riesige Gebäude: Die Entwickler können Erdhügel erschaffen, die aus bis zu 1.000 Polygonen bestehen, ohne dass sich nennenswerte Geschwindigkeitseinbußen bemerkbar machen.

Fazit: Auch wenn über Einzelheiten im Spielablauf noch nichts bekannt ist, steht eines fest: Mit *Unreal Tournament 2* dürfte ein Effektgewitter auf uns zukommen, das zumindest in optischer Hinsicht alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt.

Andreas Sauerland



PORTRÄTAUFNAHME Das Gesicht ist nicht nur unglaublich detailliert ausgefallen; durch ein neues Animationssystem können nun sogar die Augen und verschiedene Gesichtsmuskel bewegt werden!



FOTOTAPETE Sieht aus wie eine Postkarte, ist aber Spielgrafik: Die neue UT-Engine macht's möglich.



ECTS HIGHLIGHT

Einbahnstraße in den Tod

Als Chauffeur, Bombenleger und Auftragskiller darf Sie in Mafia allein eins scheren: das Glück der Familie.

■ ENTWICKLER **Illusion Softworks** ■ ANBIETER **Take 2** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **2. Quartal 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

Tony war Taxifahrer, bis Gäste in feinem Zwirn einstiegen. Jetzt ist er Mafioso. Zurück liegt ein Albtraum aus Autofenstern, durch die wie bescheuert geschossen wird, aus Fluchtbefehlen, die in Richtung Lenkrad gebrüllt werden, und aus einer kurzen, aber fatalen Frage: Willst Du sterben – oder zu uns gehören?

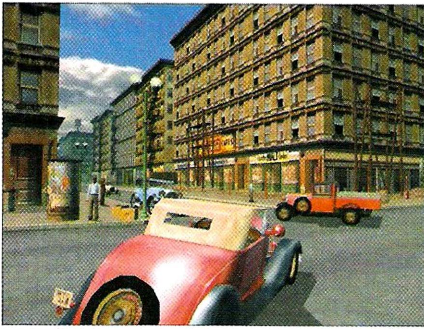
M*afia* wird Sie im nächsten Jahr eine mörderische Gangsterlaufbahn erleben lassen, in der von Machtgier und Verrat bis zu Attentaten und Verfolgungsjagden nichts fehlt. Schauplatz ist eine amerikanische Kleinstadt der 30er-Jahre, voll gestopft mit liebevoll nachgebauten Häusern, zeitgemäßen Autos, passend gekleideten Passanten und – jede Maus braucht eine Katze – Polizisten. Nachdem Sie in der Rolle jenes Tony lieber sizilianische Loyalität gelobt haben, als mit Betonsocken baden zu gehen, werden Sie als Schlusslicht in die Familienhierarchie der Salieris eingegliedert. Und dann erfüllen sich Kinderträume.

Der Rest der Welt geht arbeiten, Sie treiben im Team mit ein paar Kumpanen Schindluder – erpressen Schutzgeld, stellen heiße Ware zu, bestechen Gendarmen oder stehen Schmiere bei Banküberfällen. Ihren Charakter steuern Sie immer aus Sicht der dritten Person via Maus und Tastatur. Auch für die unauffälligen Fahrten zum jeweiligen Tatort und die beschwingten Fluchtrennen zurück sind Sie selbst verantwortlich. Wie in *Driver* preschen Sie in diesen Sequenzen ohne Rücksicht auf Materialverluste um die Kurven. Solange der Wagen nicht explodiert ist, geht's weiter. Mit jeder erfolgreichen Aktion steigt Ihr Ansehen beim Pa-

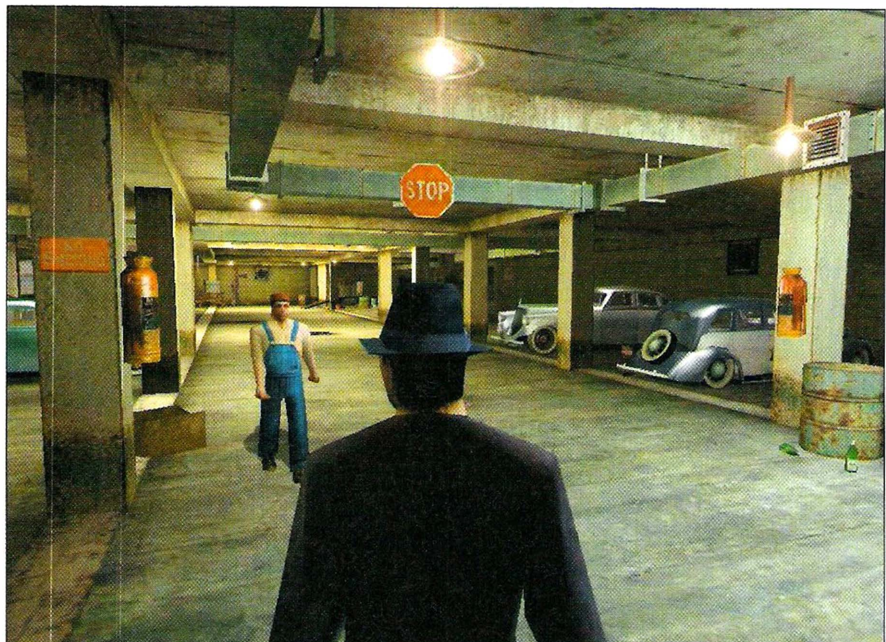
■ **ELLBOGENGESELLSCHAFT** Der Aufstieg vom Taxifahrer zur Mafia-Größe geht an Tony nicht spurlos vorbei. Sein Charakter ändert sich zusehends.



VOLKSNAH Der Kontakt zu den „gemeinen" Leuten auf der Straße ist wichtig. Nur wer jedes Gerücht kennt, ist vor bösen Überraschungen sicher.



OLDTIMER-MESSE Über 60 Autoklassiker von Model T bis Mercedes 500 K dürfen gesteuert werden.



VOGELGESANG Jeder verdient eine zweite Chance. Wer beim ersten Mal nicht plaudert, muss eben damit rechnen, dass ihm danach Extremitäten fehlen. Warum sich dieser Arbeiter wohl bedroht fühlt?

ten: Sie erlangen mehr Autorität, Geld winkt und die Hochzeit mit einer schönen Italienerin gehört ebenfalls zum Lohn.

Als eine andere Sippschaft ins Salieri-Territorium eindringen will, ist allerdings Schluss mit der Mafiaidylle. Waffenmeister Vincenzo, der Ihnen sonst Baseballschläger, Messer oder handliche Revolver in die Hand gedrückt hat, packt jetzt abgesägte Schrotflinten, Molotow-Cocktails und Scharfschützengewehre aus seiner Kiste. Mit solchen Instrumenten im Anschlag geistern Sie dann durch Apartmentflure, Hinterhöfe, Tiefgaragen, Kinos, Hotelfoyers, Galerien sowie Flughafenhallen und terrorisieren Ihr Revier mit Drohgebärden, Entführungen oder Exekutionen. Dass Sie auf der anderen Seite Prügel beziehen müssen, liegt in der Natur des Bandenkriegs. Ständig kracht es und als doch wieder Ruhe einkehren könnte, stellen Sie sich plötzlich selbst die Frage, ob Sie nicht lieber Chef als Diener wären ...

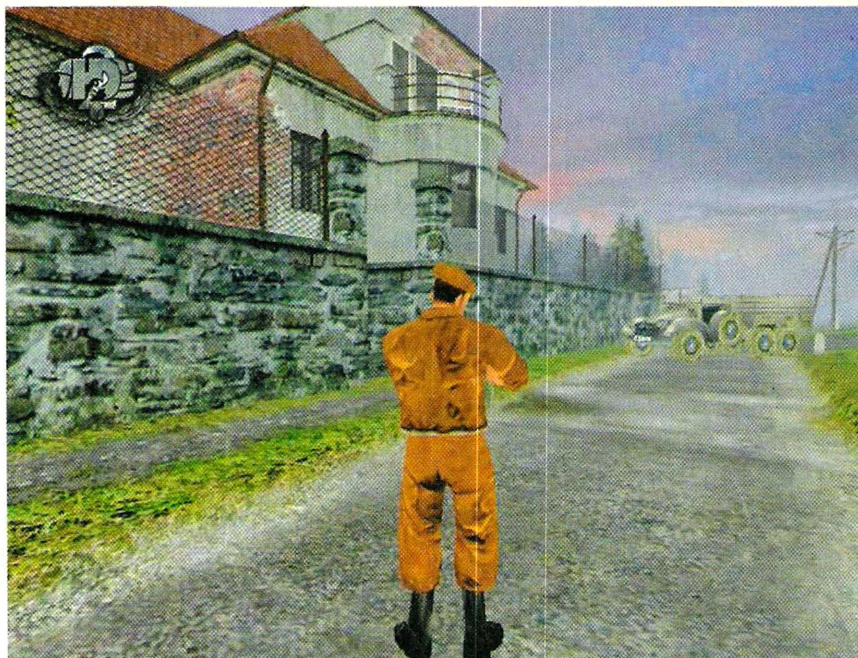
Wie Tonys Geschichte nach insgesamt 20 Missionen auch enden mag, die CD kann danach auf jeden Fall im Laufwerk bleiben. Denn durch sieben Mehrspielermodi ist dauerhaft Netzwerkspaß sichergestellt. Ob Sie ein Duell vor der Stadtkirche, eine Fahnenjagd in China Town oder ein Autorennen auf einem versteckten Parcours wünschen – all das ist möglich.

Spielerisch steckt reichlich Potenzial in *Mafia*, technisch schneidet es schon jetzt hervorragend ab. Die Animationen der Figuren wirken bis zu Mimik und Gestik verteufelt weich und lebensecht, die über 60 verschiedenen Oldtimer kriegen ihre Beulen und Dellen je nach Aufprallwinkel plus Heftigkeit und die Texturen sehen hübscher aus als manch echte Tapete. Um frei mit dem Paten zu sprechen: Das dürfte tatsächlich ein Angebot werden, das keiner ablehnen kann.

Daniel Ch. Kreiss

Versteckspiel auf die harte Tour

Zwar spielte Mafia am Take-2-Messestand dieses Jahr unzweifelhaft die Hauptrolle, doch erste genaue Informationen zu Hidden & Dangerous 2 ließen die Journalisten gleichfalls neugierig aufhorchen. Der Nahkampf gegen den Terrorismus geht in die nächste Runde.



Ebenfalls im ersten Quartal des nächsten Jahres soll das Sequel zum Taktikshooter *Hidden & Dangerous* erscheinen. Was zu erwarten war: Das Spielprinzip ist unangetastet geblieben. Als Kommandant einer Schar von Terrorismusexperten agieren Sie im Zweiten Weltkrieg in Sondereinsätzen gegen das Dritte Reich. Und damit Ihnen Ihre Jungs richtig ans Herz wachsen, wird mit und zwischen den Einsätzen ihre persönliche Geschichte erzählt. Neu entwickelt wurde die Grafikengine, die fraglos verbesserungswürdige Steuerung wird momentan einer Renovierung unterzogen und – um die Realitätsschraube im Programm noch weiter anziehen zu können – die Designer werkeln gleichzeitig an einer taufrischen Physikroutine. Sogar Kippen sollen in Zukunft authentisch abbrennen. 23 Missionen, verpackt in neun Kampagnen, werden wieder Taktikplanungen, Schleichmarathons und einen ruhigen Gewehrarm fordern. Im Solomodus wird das Spiel durch computergesteuerte Mittelsmänner und Spione zusätzlich Substanz gewinnen, im Mehrspielerteil dienen fünf spezielle Karten als Plattform für harte Wettkämpfe. Insgeheim wollten Sie immer GSG-9-Mann werden? Dann kann dies Ihr Leib- und Magenspiel werden.

DAS BESTE DER ECTS

Sternstunden

Welche Spiele kürt PC Games zu den besten der ECTS 2000? Wir nennen die eindrucksvollsten Titel, Premieren und Geheimtipps – damit Sie mitreden können.

ECTS HIGHLIGHT

STRATEGIE

BESTES STRATEGIESPIEL

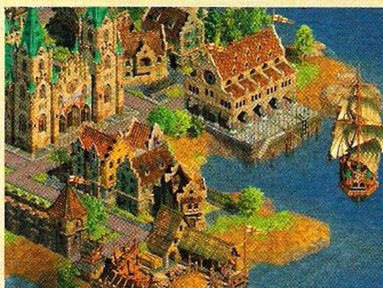
WARCRAFT 3



Blizzard hat vieles geändert: Die Ansicht ist entgegen ursprünglicher Pläne nicht mehr dreh- und zoombar. Helden steigen wie in *Diablo* mehrere Erfahrungsstufen auf; die Auren des *Diablo 2*-Paladins gibt's zum Beispiel auch in *WarCraft 3*. Der Bau eines Stützpunkts gehört wieder fest zu *WarCraft 3* - ähnlich wie im 2D-Vorgänger.
■ Anbieter: Havas Interactive ■ Termin: irgendwann 2001

BESTE PREMIERE

ANNO 1503



Zum ersten Mal zeigte Sunflowers eine komplett aufgebaute Insel samt Siedlungen, über deren Straßen bereits die ersten Bewohner schnürten. Die sagenhaft schöne Grafik sieht aus wie aus dem Bilderbuch: Allein die maurischen Städte ähneln den märchenhaften Bauten aus 1001 Nacht.
■ Anbieter: Infogrames ■ Termin: 2. Quartal 2001

PC-GAMES-GEHEIMTIPP

WARRIOR KINGS



Age of Empires meets *Shogun* - so lässt sich in dürren Worten der Inhalt von *Warrior Kings* zusammenfassen. Mit Bogenschützen, Rittern und Belagerungstürmen ziehen Sie in die Schlacht. Grundlage dafür ist eine stabile Wirtschaft - ohne Bauernhöfe und Schmieden werden Sie rasch Schiffbruch erleiden.
■ Anbieter: Havas Interactive ■ Termin: 2. Quartal 2001

ACTION

BESTES ACTIONSPIEL

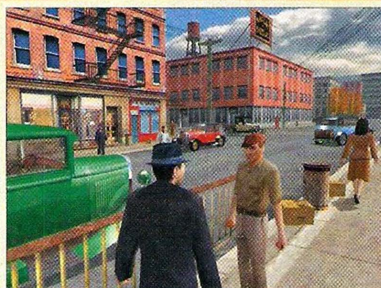
GUNMAN



Dies ist kein Mod, dies ist ein vollwertiges Spiel - und die vermutlich intensivste 3D-Action-Erfahrung seit *Opposing Force*. Anders als bei *Counter-Strike* & Co. liegt der Schwerpunkt auf dem Einzelspielermodus; die vier Welten (unter anderem Dschungel und Wild-West-Canyon) unterscheiden sich sowohl grafisch als auch spielerisch.
■ Anbieter: Havas Interactive ■ Termin: November 2000

BESTE PREMIERE

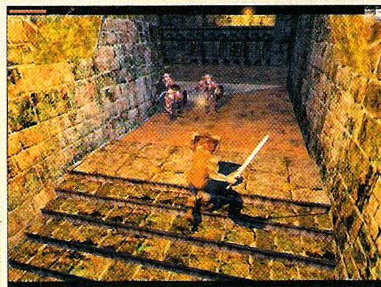
MAFIA



Die Mischung aus *Driver* und *Max Payne* könnte klappen: Schutzgelder erpressen, Alkohol schmuggeln, Zeugen eliminieren - so sehen die 20 Aufträge aus, die Sie für Ihren Paten erfüllen. Damit Sie standesgemäß mit Fluchtwagen herumbrettern können, wurde eine amerikanische Stadt der 30er-Jahre originalgetreu nachgebaut.
■ Anbieter: Take 2 ■ Termin: 2. Quartal 2001

PC-GAMES-GEHEIMTIPP

SEVERANCE

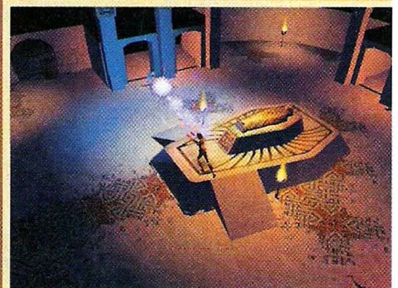


Das blutige Actionspiel in mittelalterlicher Umgebung steht den *Heavy Metal F.A.K.K. 2*-Grafikeskapaden in nichts nach. Gesteuert wird's mit Maus und Tastatur aus der Verfolgerperspektive; Tische, Fackeln und herumliegende Gegenstände dienen zur Not als Wurfgeschosse oder Handwaffe.
■ Anbieter: Codemasters ■ Termin: November 2000

ABENTEUER

BESTES ABENTEUERSPIEL

NEVERWINTER NIGHTS



Weil *Baldur's Gate 2* bereits in dieser Ausgabe getestet wird, ist das Bioware-Rollenspiel unser klarer Favorit: Dass die 3D-Grafik so genial aussieht, liegt an einer Technik, die ursprünglich für *MDK 2* entwickelt wurde. Die Einzelspieler-Kampagne ist den Entwicklern genauso wichtig wie der Internet-Mehrspielermodus.
■ Anbieter: Virgin Interactive ■ Termin: 2. Quartal 2001

BESTE PREMIERE

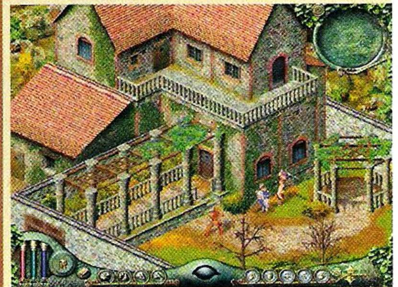
DIABLO 2 ADD-ON



Ebenso wie die fünf bisherigen Klassen müssen sich die zwei „Neuen" (der Assassin und der Druide) warm anziehen, denn der fünfte Akt spielt im kühlen Hochland. Wenn Sie die beiden spielen wollen, müssen Sie alle vier Akte des Originals durchspielen. Blizzard hat auf die Beschwerden reagiert und ein größeres Inventar eingebaut.
■ Anbieter: Havas Interactive ■ Termin: 2. Quartal 2001

PC-GAMES-GEHEIMTIPP

ARMALION

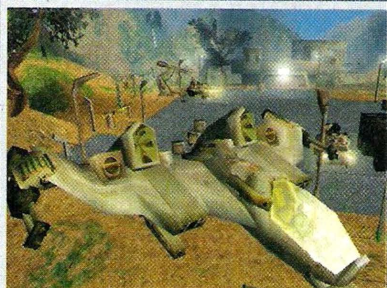


1996 erschien das letzte Schwarze-Auge-Rollenspiel, bald folgt Teil 4: Das Aventurien des Jahres 2000 brilliert durch *Baldur's Gate*-ähnliche Optik, Echtzeitkämpfe, eine große Auswahl an Fantasy-Charakteren, einen Mehrspielermodus und einen Storyverlauf, der unter anderem auch von der Charakterklasse abhängt.
■ Anbieter: Ikarion ■ Termin: 4. Quartal 2001

DAS BESTE DER ECTS

ECTS HIGHLIGHT

DIE ECTS-MESSE-ÜBERRASCHUNG

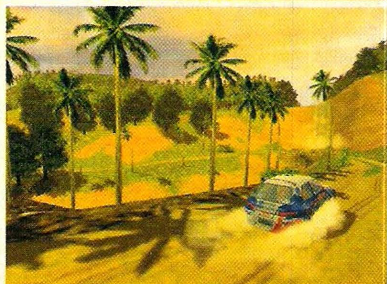

YAGER

Nur auf persönliche Vorladung zu sehen bekam man *Yager*. An Bord von Raumschiffen düsen Sie über traumhafte Landschaften, die sich auch vor einem *Halo* oder *Black & White* nicht zu verstecken brauchen; die extrem detaillierten Raumschiffe sehen aus, als hätte sie Klein-Anakin-Skywalker höchstpersönlich zusammengeschraubt. Bis Ende 2001 müssen Sie sich allerdings noch gedulden – bis dann sollen ausgefeilte Missionen und ein stabiler Mehrspielermodus erarbeitet werden. Die anhand einer selbstablaufenden Demo gezeigte Technologie macht schon in diesem frühen Stadium einen sensationell guten Eindruck.

■ Anbieter: THQ ■ Termin: 4. Quartal 2001

SPORT-/RENNSPIEL

BESTES SPORT-/RENNSPIEL


PRO RALLYE 2001

Achtung, Colin McRae, hier kommt *Pro Rallye 2001*: Auf 24 Etappen rasen Sie mit 15 lizenzierten Boliden über Asphalt, Matsch und Schnee. Die 1A-Grafik glänzt mit superben Schatten, aufgewirbelten Blättern, Regen, Nebel und einem realistischen Schadensmodell. Sowohl zu zweit an einem PC als auch übers Web können Sie sich mit anderen messen.

■ Anbieter: Ubi Soft ■ Termin: November 2000

BESTE PREMIERE


WORLD SPORTS CARS

Was für detailreiche Felgen! Und erst dieser ...! Rennsportfans kriegten sich kaum noch ein, sobald sie *World Sports Cars* sahen. Die Zu-schön-um-wahr-zu-sein-Screenshots lügen nicht: Sowohl die zwölf gerenderten Autos als auch die Strecken sehen aus wie fotografiert. Die Entwickler wollen „die realistischste Fahrphysik aller Zeiten" bieten.

■ Anbieter: Empire Interactive ■ Termin: 2. Quartal 2001

PC-GAMES-GEHEIMTIPP



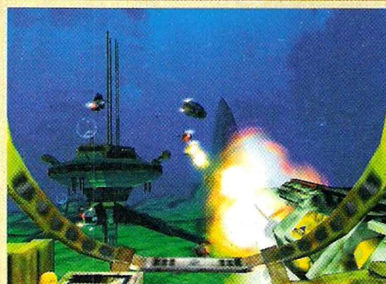
F1 CHAMP. SEASON 2000

Gegenüber *F1 2000* wurde vor allem am Realitätsgrad geschraubt: Wetter und Temperaturen beeinflussen nun den Rennverlauf, es gibt mehr Grafikeffekte und einiges, was selbst *Grand Prix 3* nicht beherrscht, darunter Stopp-&-Go-Strafen. In der „Formel-1-Fahrschule" üben Sie Boxenstopps und absolvieren Testfahrten.

■ Anbieter: Electronic Arts ■ Termin: November 2000

SIMULATION

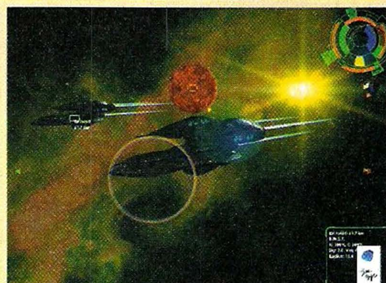
BESTE SIMULATION


AQUANOX

Der Name ist neu (*Aquanox* statt *Aqua*), die 3D-Grafik aber nach wie vor extrem beeindruckend: In der Fortsetzungsstory zu *Schleichfahrt* kämpfen Sie als Söldner 5.000 Meter unterm Meeresspiegel gegen riesige Tentakel und hinterhältige Piraten. Die gewaltige Spielwelt besteht aus Canyons und prächtigen Unterwasserstädten.

■ Anbieter: Fishtank Interactive ■ Termin: 1. Quartal 2001

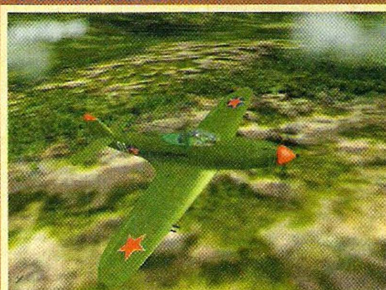
BESTE PREMIERE


BI – DARK SPACE

Internetanschluss? Fan von Weltraumgefechten? Dann dürfen Sie sich auf das im *Battle Isle*-Universum angesiedelte Onlinespiel *Dark Space* freuen. Ob an Bord eines Scout-, Reparatur- oder Kampfraumschiffs, bleibt Ihnen überlassen – in jedem Fall sind Ihre Fähigkeiten als Pilot für die Flotte unverzichtbar.

■ Anbieter: Blue Byte ■ Termin: 1. Quartal 2001

PC-GAMES-GEHEIMTIPP

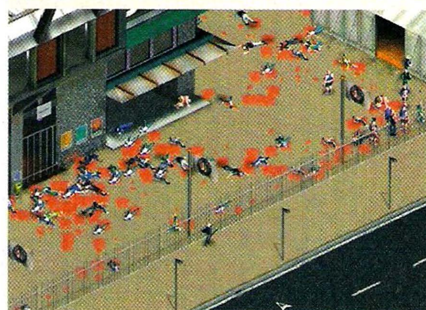

IL-2 STURMOVIK

Die Modellbezeichnung eines russischen Flugzeugs steht Pate für eine erstklassige Flugsimulation. Als Pilot oder Heckschütze müssen Sie sechs Kampagnen (Zeitrahmen: 1941 bis 1945) überstehen. Ein Mission-Editor lässt Sie eigene Szenarien entwerfen, der Netzwerkmodus verträgt maximal 32 Piloten.

■ Anbieter: Blue Byte ■ Termin: 1. Quartal 2001

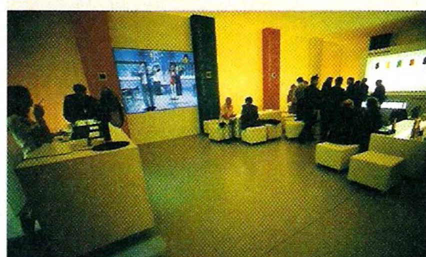
ECTS-Randnotizen

DAS GESCHMACKLOSESTE SPIEL



Über Geschmack lässt sich streiten – über dieses Spiel nicht: In *Hooligans – Storm over Europe* steuern Sie randalierende „Fußballfans" wie in einem Echtzeitstrategiespiel durch Stadien und Innenstädte. Ziel: Polizisten und rivalisierende Gangs aufmischen. Bier, Drogen und Waffen dienen als Ressourcen. Die niederländischen Entwickler haben – wen wundert's – noch keinen Anbieter gefunden, der das Spiel ins Sortiment aufnehmen will. Hoffentlich bleibt's dabei.

DER COOLSTE MESSESTAND



Letztes Jahr eine Kathedrale inklusive leicht geschürzter „Nonnen", diesmal eine sterile Apotheke, wo Spiele als Medizin verabreicht werden: Virgin Interactive bot auch diesmal das einfallsreichste Ambiente.

DAS BESTE SPIELESORTIMENT

Lässt man Electronic Arts außen vor, beeindruckte uns am meisten Take 2 Interactive (*Mafia*), Codemasters (*Severance*) und Virgin Interactive (*Neverwinter Nights*).

DAS ABGEFAHRENSTE SPIEL



Sicher kennen Sie das legendäre Wagenrennen im Filmklassiker *Ben Hur*. Dies diente koreanischen Entwicklern als Vorlage für eine Streitwagen-Rennsimulation durch antike Arenen.

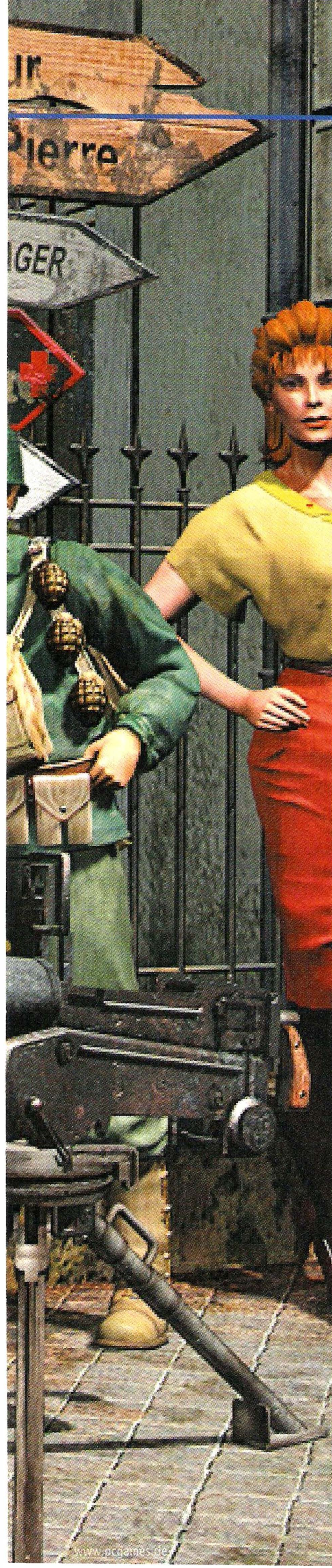
DIE BESTE NACHRICHT

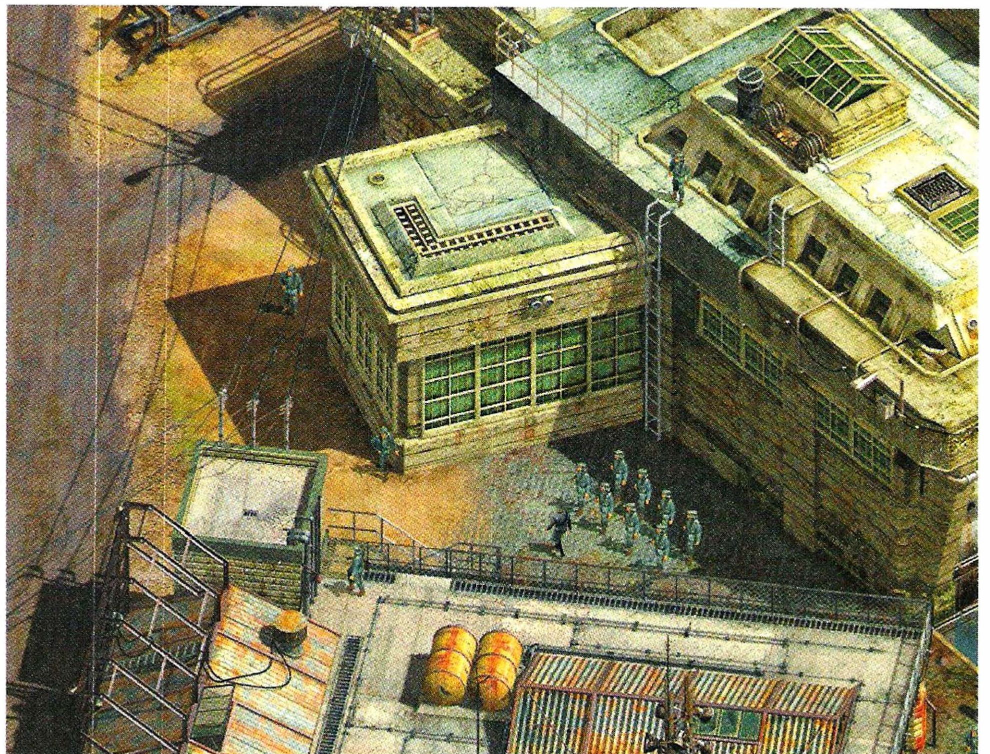
Im Rahmen einer Pressekonferenz trumpfte Blizzard nicht nur mit rekordverdächtigen Zahlen rund ums Battle.net auf: Es wurde klargestellt, dass das Internetangebot auch künftig kostenlos bleibt und dass die Stabilität Priorität Nummer 1 für die Entwickler hat.

DAS BESTE DER ECTS

■ EINE STARKE TRUPPE
Diese sechs Gestalten lösen ab März 2001 knifflige Aufträge. Ach ja, der Dieb saß bei dieser Aufnahme gerade im Knast und der Hund war beim Tierarzt.

Nachschub im Anmarsch

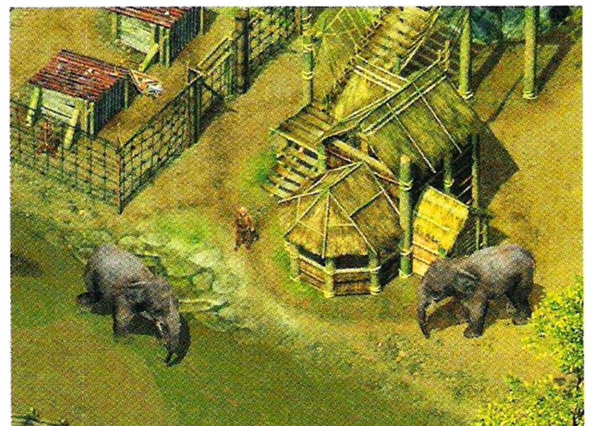




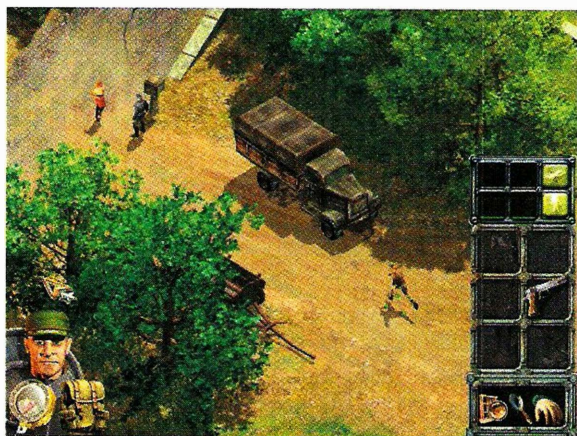
GRAFIKPRACHT In einer derartig prächtigen Spielumgebung macht das Taktieren gleich noch mal so viel Spaß. Da sich die Außenansicht in vier Stufen drehen lässt, geht die Übersicht nie verloren.

Das laute Krachen einer Explosion unterbricht die morgendliche Ruhe. Unser Pionier hat seine Aufgabe erfüllt und den japanischen General mit einer Handgranate ausgeschaltet. Schnell steigt er zum Green Beret in den Jeep und ab geht die Flucht, verfolgt von feindlichen Truppen. Genau nach Plan, denn so locken wir die ahnungslosen Gegner in unseren Hinterhalt.

Wo offene Kämpfe versagten oder das Unmögliche möglich gemacht werden musste, kamen bei den Alliierten im Zweiten Weltkrieg die Commandos zum Einsatz. Ein Starensemble weniger Spezialisten, die sich als Team perfekt ergänzen und ihre hoffnungslose zahlenmäßige Unterlegenheit so in einen Vorteil ummünzen. Mit einer genialen PC-Umsetzung dieser Thematik landeten die Pyro Studios einen Überraschungshit und lassen dem Mission-Pack *Im Auftrag der Ehre* im März den zweiten Teil folgen. Bei einer Vorführung der neuesten Version standen uns in Madrid Projektleiter Gonzo Suarez und Chefprogrammierer John Beltran Rede und Antwort und zeigten, was sich seit der E3 alles geändert hat. Dabei machten die Spanier eines gleich zu Beginn klar: Der Schlüssel zum Erfolg ist mehr denn je die taktisch geschickte Kombination der Fähigkeiten Ihrer Commandos. Sie entscheiden über die klassische Frage „Wer macht wo wann was?" und hebeln nach und nach die Phalanx feindlicher Truppen aus. Geduld, Vorsicht und Beobachtungsgabe sind die Fähigkeiten, die ein erfolgreicher *Commandos 2*-Zocker mitbringen muss, da die feindlichen Truppen noch misstrauischer und aufmerksamer als im ers-



NÜTZLICHE RÜSSELTIERE Bei den Einsätzen in tropischen Gefilden können Ihre Commandos sogar auf Elefanten reiten.

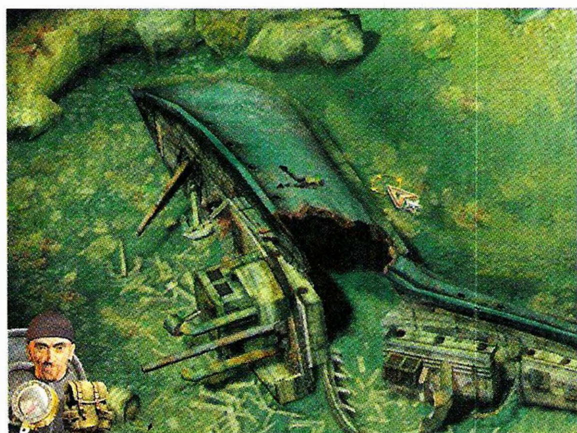


WEIBLICHE WAFFEN Durch gezieltes Anbaggern lenkt Natasha den Feind ab, was unserem Fahrer das Stehlen des LKW ermöglicht.

ten Teil sind und jeder Seltsamkeit nachgehen.

Ihr Spezialistenteam besteht inzwischen aus acht Mitgliedern, die je nach ihren Fähigkeiten für verschiedene Aufgaben prädestiniert sind. Während der Green Beret als Mann fürs Grobe die Feinde bevorzugt lautlos mit dem Messer ausschaltet, zieht der Pionier mit schweren Waffen, Granaten und Sprengstoff eine pyrotechnische Show ab. Nichts für den Taucher, der sich im nassen Element wohl fühlt und dort am effektivsten agiert. Die anderen Protagonisten können zwar inzwischen auch schwimmen, sollten dies aber nur im Notfall tun. Außer dem Green Beret erzeugen sie nämlich etwa genauso viel Planschgeräusche wie ein Nilpferd beim Turmspringen und werden so leichte Beute für feindliche Truppen. Nachdem alle menschlichen Teammitglieder ihre Fahrprüfung bestanden haben, darf auch jeder zumindest einfache Fahrzeuge, beispielsweise Jeeps und Motorräder, steuern, in tropischen Gefilden können Sie gar auf Elefanten reiten. Komplizierte Vehikel wie Panzer bleiben dennoch den Spezialisten vorbehalten. Für die Bedienung eines Stahlkolosses werden aber gleich

Nachdem alle menschlichen Commandos ihre Fahrprüfung bestanden haben, darf jeder einfache Fahrzeuge steuern.



SCHIFFBRUCH ERLITTEN Auch Unterwassergefechte gibt es in Commandos 2. Vom Blut werden dummerweise hungrige Haie angelockt.



VOLLES ZIELFERNROHR Mit dem Scharfschützen können Sie selbst Feinde, die hinter den Fensterscheiben anderer Gebäude stehen, problemlos beseitigen.

Auf den Hund gekommen

Der originellste Neuzugang ist eindeutig Whisky, der abgerichtete Hund. Der Bullterrier ist überraschenderweise keine bissige Kampfmaschine.



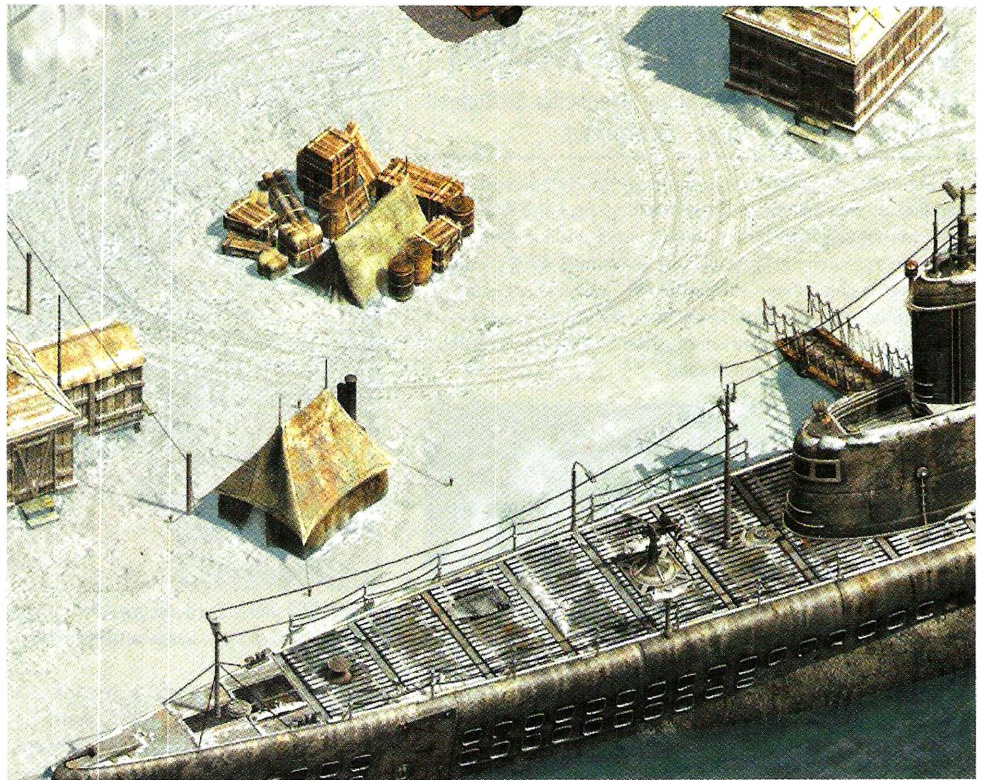
■ BRAVER HUND Unbehelligt von feindlichen Soldaten schafft Whisky kleine Gegenstände von einem Commando zum nächsten.

Dass die Commandos jetzt Gegenstände untereinander tauschen können, gehört zu den wichtigsten Neuerungen. Was aber, wenn die Protagonisten sehr weit auseinander stehen oder liegen und es dazwischen von Feinden nur so wimmelt? Ganz einfach, dann hat Hund Whisky seinen großen Auftritt. Per Hundepfeife beordern Sie das Tier zu sich und bepacken es mit den gewünschten Gegenständen, die eine bestimmte Größe nicht überschreiten dürfen. Logisch, denn ein Hund mit Maschinengewehr auf dem Rücken fällt wohl auf wie eine bunt gescheckte Kuh. Ist Whisky beladen, pfeifen Sie mit dem Empfänger in die Hundepfeife und können sich kurze Zeit später über die Lieferung freuen. Taktisch besonders wichtig: Aufgrund seiner Größe kann der Hund schmale Wege benutzen, die für Menschen unzugänglich sind. Außerdem spürt der vierbeinige Freund mit der feinen Nase auch Sprengstoff auf.



KEIN PACKESEL Der Pionier nimmt die Granate von Whisky in Empfang.

zwei Mann gebraucht: ein Fahrer sowie ein weiterer Kamerad, der sich um den Geschützturm kümmert. Eine Mischung aus Spion und Schütze stellt die geheimnisvolle Natasha dar, deren größte Waffe ihre offensichtlich wohlproportionierte Weiblichkeit ist. Durch gezieltes Anbaggern zieht die aparte Schönheit die Aufmerksamkeit feindlicher Soldaten auf sich, hat aber im Gegensatz zum Spion nur diese Möglichkeit zur Ablenkung. Das Anlegen feindlicher Uniformen und die unauffällige Beseitigung der Gegner mittels Giftinjektion bleibt diesem Spezialisten vorbehalten. Dafür ist Natasha neben dem Scharfschützen am geschicktesten im Umgang mit dem entsprechenden Gewehr. Mit dem neuen Charakter des Einbrechers trägt Pyro der Tatsache Rechnung, dass alle Gebäude begehbar sind und eine wichtige strategische Rolle spielen. Lautlos dringt der Spitzbub durch Fenster in Häuser ein und knackt Schlösser von Kisten oder Schränken, in denen sich mitunter Munition, Waffen oder andere nützliche Utensilien befinden, und macht außerdem feindliche Truppen un-

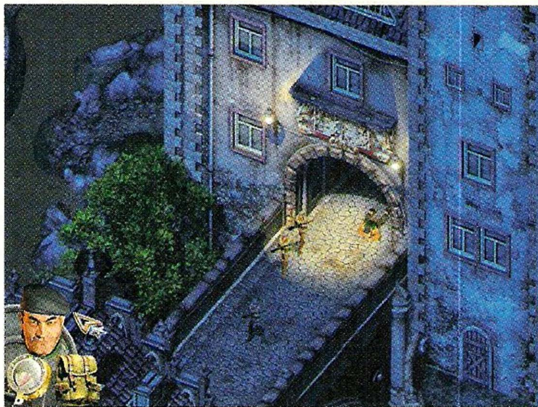


ES WIRD KALT Selbst dieses U-Boot ist begehbar. In der Nordeuropa-Mission tragen die Commandos übrigens Winterkleidung, was in der gezeigten Version leider noch nicht integriert war.

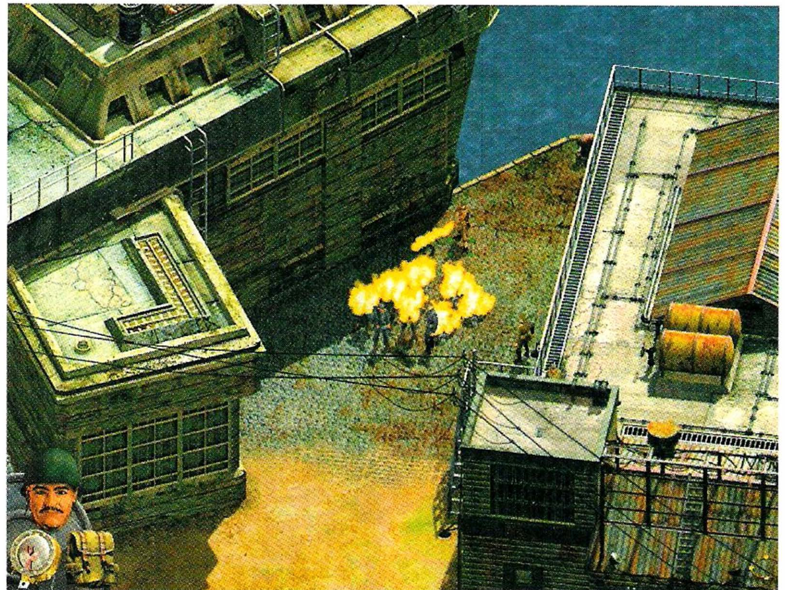
Bei Nacht und Nebel

Bei der Infiltration übermächtiger feindlicher Stellungen ist die Dunkelheit ein starker Verbündeter.

Zu den taktisch größten Herausforderungen zählt eine Nachtmission, da sich die Voraussetzungen logischerweise von den üblichen Tageinsätzen unterscheiden. Ähnlich wie in *Dark Project* schleichen Sie im Schutz der Dunkelheit von Schatten zu Schatten und müssen Patrouillen mit Taschenlampen und den bewegten Scheinwerferkegeln der Wachtürme ausweichen. Ohne Licht ist die Sichtweite der Gegner eingeschränkt, woraus man natürlich Vorteile ziehen kann.



NACHTS SIND ALLE COMMANDOS GRAU Auf Geräusche reagieren die deutschen Soldaten nachts besonders misstrauisch.

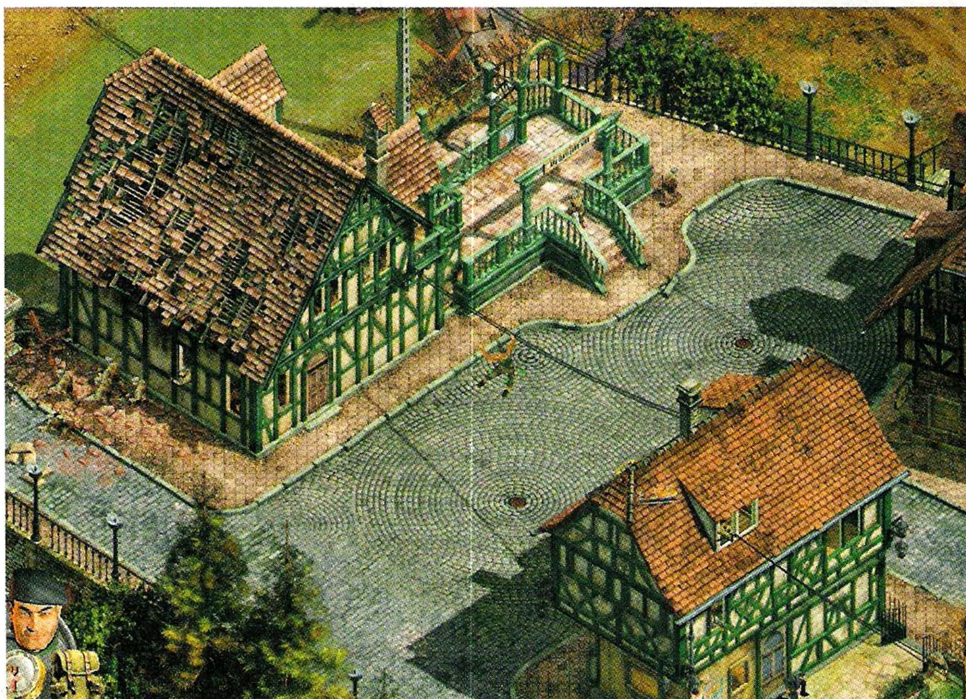


NOMEN EST OMEN Pyro integrierte als eine von zahlreichen neuen Waffen den berüchtigten Flammenwerfer. Ihren Gegnern wird es dabei allerdings nicht warm ums Herz.

schädlich. Und sollte er doch entdeckt werden, versteckt er sich kurzerhand unter dem Bett, im Schrank oder macht sich mit einem Sprung aus dem Fenster aus dem Staub. Nicht zu vergessen ist der tierische Neuzugang Whisky (siehe Kasten „Auf den Hund gekommen"). Welcher Commando was wie gut kann, insbesondere bei den gemeinsamen Fähigkeiten wie Schwimmen, Fahren und Schießen, entscheidet sich endgültig erst beim abschließenden Ausbalancieren.

Die Einsätze orientieren sich an historischen Ereignissen.

So vielfältig die Fähigkeiten sind, so verschieden fallen die Missionen aus: Mal steht die Befreiung von Gefangenen auf dem Programm, dann müssen Sie eine bestimmte Stellung verteidigen, feindliche Lager infiltrieren oder wichtige Gegenstände wie Geheimakten finden und stehlen. Die Einsätze orientieren sich an historischen Ereignissen und bekannten Filmen wie *Die Brücke am Kwai*, *Das Boot* oder *Der Soldat James Ryan* und spielen an entsprechend unterschiedlichen Schauplätzen. Ob in Thailand, Afrika, Frankreich, Nordeuropa oder auf den pazifischen Inseln, die Commandos lösen auf der ganzen Welt knifflige Aufträge, die mit einer Hintergrundstory miteinander verknüpft sind. Das erklärte Lieblingsszenario von Projektleiter Gonzo Suarez ist die Mission, in der Sie Offiziere aus dem deutschen Hochsicherheitsgefängnis Colditz befreien müssen. Das Gelände wurde dank umfangreicher historischer Daten genau nachgebildet und stellt eine nahezu uneinnehmbare Festung dar. In dieser wahrscheinlich schwersten Mission müssen Sie laut Suarez wirklich sämtliche Fähigkeiten der Truppe einsetzen, um erfolgreich zu sein. Offene Konfrontation können Sie sich hier und in allen anderen Missionen abschminken, diese kommt so gut wie nie zum Einsatz. Und wenn, dann so kontrolliert wie im eingangs beschriebenen Hinterhalt. Dieses taktische Mittel wird dadurch möglich, dass Sie verbündeten Truppen entsprechende Anweisungen geben können. Klingt vielleicht banal, ist in einigen Szenarien aber der Schlüssel



KLETTERMAXE Bei derartigen Hangeleinlagen wird der Green Beret zur lebenden Zielscheibe. Daher müssen Sie vorher auf jeden Fall sämtliche Gegner im Umkreis beseitigen. Wie alle anderen Animationen sieht das Hangeln genial aus.



REGER AUSTAUSCH Dank des Inventars können die Söldner Gegenstände austauschen.



DAS WAR WOHL NIX Sobald Ihre Commandos unvorsichtig agieren und von den Feinden entdeckt werden, rollt schwergewichtige Verstärkung an. Im offenen Gefecht haben die Commandos gegen die Übermacht keine Chance.

zum Erfolg. In den meisten Fällen entspricht das Gameplay dem ersten Teil: Sie entledigen sich sukzessive Ihrer Feinde, man könnte auch sagen, dass Sie zahlreiche Mini-Puzzles lösen, um schließlich das Hauptziel der zwölf Missionen zu erreichen. Mit diesen kleinen Erfolgserlebnissen wird ständig die Motivations- und Spannungskurve am Anschlag gehalten. Oftmals haben Sie aber nicht nur eine Direktive, sondern müssen mehrere Aufgaben innerhalb eines Auftrags erfüllen. Beispielsweise müssen Sie in der Mission „Der Soldat James Ryan" den Burschen zunächst einmal finden, anschließend verteidigen und dann lebendig aus der Schlacht bringen.

Oftmals haben Sie nicht nur eine Direktive, sondern müssen mehrere Teilaufgaben innerhalb einer Mission erfüllen.

Grafisch überzeugt *Commandos 2* bereits in der vorliegenden Version. Selbst in einer Auflösung von 640x 480 Bildpunkten und ohne 3D-Unterstützung schlägt es die versammelte Konkurrenz um Längen und setzt die Welt fast schon fotorealistisch in Szene. Mit der genannten Konfiguration soll das Spiel laut Pyro sogar auf einem Pentium 166 mit 32 MB Arbeitsspeicher laufen. Höhere Auflösungen werden unterstützt und scheinen auf den ersten Blick aus Gründen der Übersichtlichkeit sinnvoll. Da sich die Karte frei zoomen lässt, sind sie aber nicht notwendig. Den genialen Look verdankt das Spiel einer neuartigen Grafikengine, die eigens für das Spiel programmiert wurde. Dabei werden Gebäude, Fahrzeuge und Figuren als dreidimensionale Objekte auf eine 2D-Oberfläche platziert. Sehr gut gelungen sind auch die Animationen der Charaktere. Alles wirkt flüssig und lebensecht, vom Erklimmen eines Mastes über das Hangeln an Wäscheleinen bis hin zum Handgranatenwurf. Besonders detailverliebt: Langsam schwimmen die Commandos im Bruststil, während Sie schnellere Strecken im Kraulen zurücklegen.

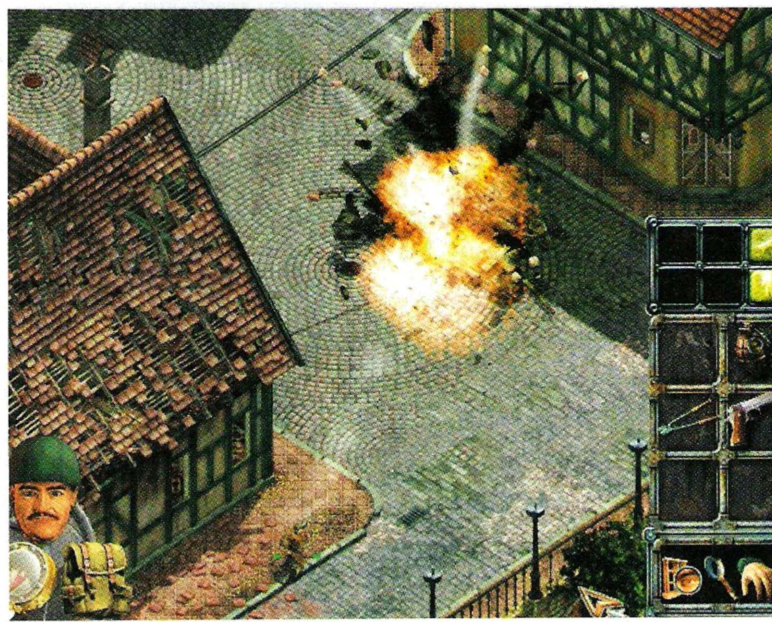
Commandos 2 legt wie sein Vorgänger das Hauptaugenmerk auf die Einzelkampagne. Der geplante kooperative Mehrspielerpart wird daher vermutlich ein ebensolches Nischendasein fristen wie sein Pendant im Originalspiel. Irgendwie klar, denn sekundengenaues Timing kriegt man alleine nun mal besser hin. Interessanter klingt da schon die Variante, in der mehrere Zocker mit ihren Truppen gegeneinander antreten dürfen. Als möglichen Modus nannte Suarez neben Deatchmatch auch King of the Hill. Dabei hält ein Spieler eine bestimmte Position, während der Gegner versucht, eben diese zu stürmen.

Leider beginnt der Einsatz für alle Echtzeittaktiker aus Gründen der Qualitätssicherung erst im nächsten März. Das Spiel ist zwar bis auf wenige Missionen fertig, durchläuft aber noch eine intensive Phase des Testens und Ausbalancierens.

Georg Valtin



FÜNF AUF EINEN STREICH Haben Sie einen Panzer in Ihren Besitz gebracht, können Sie Gegner gleich großflächig von der Karte tilgen.



EFFEKTREICH Auch ohne 3D-Unterstützung lösen sich Fahrzeuge wie dieser Panzer eindrucksvoll in ihre Einzelteile auf. Neue Waffen wie Panzerfäuste machen es möglich.

Renaissance eines Kultspiels

Aufbruch in eine neue Welt – der Untertitel der Anno-1602-Fortsetzung gilt nicht nur in technischer Hinsicht.

■ ENTWICKLER **Max Design/Sunflowers** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **1. Quartal 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Wer steckt hinter *Anno 1503*?
Programmierung und Grafik entwickelt das sechsköpfige Max-Design-Team im österreichischen Schladming, alles Weitere (unter anderem Musik und Soundeffekte) steuert Sunflowers bei. Spielkonzept und Missionen werden gemeinschaftlich entwickelt.

Warum *Anno 1503* und nicht *Anno 1703*?
Programmierer Albert Lasser: „Das 16. Jahrhundert ist die Zeit der Renaissance und damit auch ein Zeitalter der Neuanfänge - passt daher optimal zum Spielinhalt."

Gibt es etwa wieder diese #?!*?§$-Piraten?
Obwohl in PC-Games-Umfragen viele *Anno*-Fans einen Verzicht auf die ausgesprochen lästigen Seeräuber gefordert hatten, werden auch in der Fortsetzung schwarze Totenkopf-Flaggen an vielen Masten flattern.



■ BLÜHENDE LANDSCHAFTEN Schon nach wenigen Spielstunden kann solch eine wunderschöne Siedlung entstehen.



LIEBE ZUM DETAIL Solche „Lüftelmalereien" (die mittelalterliche Version von Graffiti) zieren so manches Gebäude in den Städten.

Stellen Sie sich vor, Sie heißen James Cameron und sollen *Titanic 2* drehen – und damit den erfolgreichsten Spielfilm aller Zeiten übertreffen. In einer ähnlichen Situation sind die Entwickler des *Anno 1602*-Nachfolgers. Der Countdown läuft: In neun Monaten soll das Aufbauspiel vom Stapel gelassen werden. Einen Vorteil hat *Anno 1503* gegenüber der Titanic schon mal: Die Schiffe sind noch seetüchtig.

Wer mag es Sunflowers verübeln, bei jeder sich bietenden Gelegenheit auf die einmalige Erfolgsstory von *Anno 1602* hinzuweisen? Die Auftaktveranstaltung für *Anno 1503* war wieder so eine Gelegenheit: Da entwickelt ein damals vierköpfiges und noch weithin unbekanntes Programmierteam aus Österreich ein Aufbauspiel, bringt es im Frühjahr 98 auf den Markt und kann heute auf über eine Million verkaufter Exemplare (inklusive Zusatz-CD) zurückblicken. Mit anderen Klassikern wie *Civilization* hat *Anno 1602* eines gemeinsam: Man kommt leicht rein – gerade auch als Computerneuling – und ist bald verblüfft von der immensen Spieltiefe. Es ist immer wieder eine Freude, zu beobachten, wie hoffnungsvolle Pio-

Mit Anno 1602 hat Sunflowers nicht nur Inseln, sondern auch Herzen erobert – insgesamt über eine Million Mal.



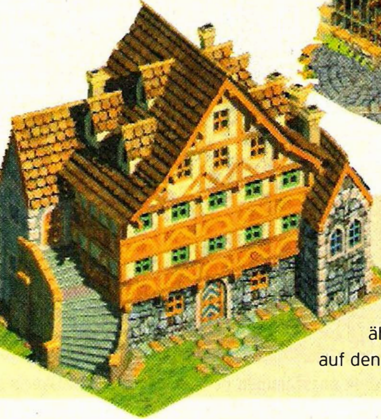
NACHHILFE Bei der Anno-1503-Präsentation informierte sich das Team von Max Design über mittelalterliche Färbetechniken.

Was für eine Grafik!

Weil die Anno-1602-Engine an ihre Grenzen stieß, musste für Anno 1503 eine komplett neue Technologie entwickelt werden. Die Eckpunkte im Einzelnen:

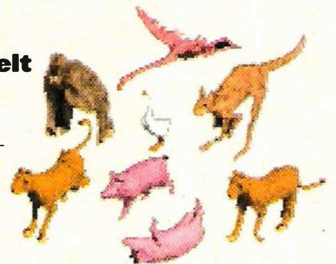
Größere Gebäude
Weil die Bauwerke von Grund auf um einiges größer modelliert wurden, konnten die Grafiker mehr Details einbauen – Schindel für Schindel wurde gesondert verlegt.





Natürlichere Siedlungen
Nie mehr Schachbretteffekt: Damit die mittelalterlichen Siedlungen nicht mehr dem New Yorker Straßensystem ähneln, stehen die Gebäude kreuz und quer auf den Kacheln.

Abwechslungsreichere Tierwelt
Mehr als 30 verschiedene Tierarten – vom Huhn bis hin zum ausgewachsenen Löwen – bevölkern die *Anno 1503*-Tierwelt. Je nach Breitengrad treffen Sie auf Kängurus, Gorillas und Flamingos.

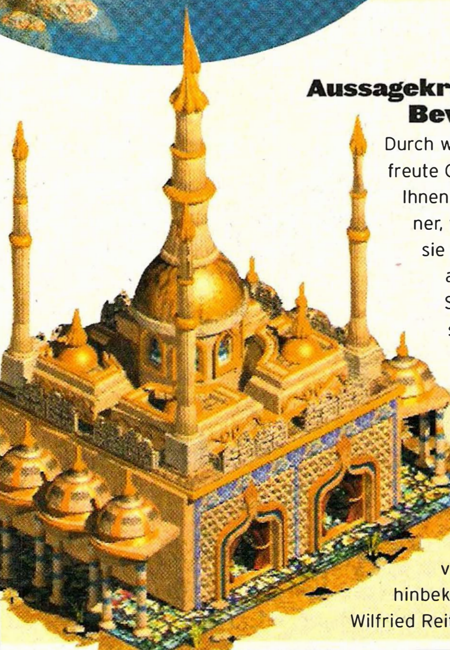




Animiertes Wasser
Die neue Grafik schlägt Wellen: Riesige Wogen donnern an Kais und Küsten – die stillen Gewässer sind passé.



Aussagekräftigere Bevölkerung
Durch wütende oder erfreute Gesten zeigen Ihnen die Bewohner, wie zufrieden sie mit dem Warenangebot sind. An der Kleidung lesen Sie auch die jeweilige Bevölkerungsschicht (Siedler, Kaufmann usw.) ab.



Höhere Farbtiefe
„Allein die goldenen Dächer der maurischen Städte hätten wir ohne die Erhöhung der Farbtiefe von 256 auf 65.000 Farben niemals hinbekommen", sagt Programmierer Wilfried Reiter.



FANTASIALAND Die prächtigen Gebäude der Mauren entstammen der Fantasie von Grafikerin Ulli Koller. Sie sagt: „Als Vorlage dienten mir die Märchen aus meiner Kindheit." Die Araber sind eines von neun Eingeborenenvölkern.

niere eine beschauliche Insel in Beschlag nehmen und darauf innerhalb weniger Spielstunden eine prächtige Metropole entstehen lassen – inklusive Handwerksbetrieben, Plantagen, Badehäusern, Marktplätzen, Schulen, Theatern und natürlich Wohnhäusern.

Das clevere *Anno*-Spielprinzip macht schlichtweg süchtig – das wird jeder „Annoholiker" bestätigen. Ein Grund: Viele Produktionsbetriebe und öffentliche Gebäude (also Wirtshäuser oder Theater) werden erst freigeschaltet, wenn Ihre Bevölkerung einen bestimmten Anteil an Personen eines bestimmen Standes aufweist. Auch weiterhin wird zwischen Pionieren, Siedlern, Bürgern, Kaufleuten und Aristokraten unterschieden. Jede Schicht setzt wiederum Waren und Gebäude voraus, um zur nächsthöheren Stufe aufsteigen zu können. Kein Wirtshaus? Kein Rum? Keine Kathedrale? Keine Tabakwaren? Dann liegen die Nerven bei den anspruchsvollen Bewohnern blank – und schon ist's Essig mit den ehrgeizigen Expansionsplänen. Denn nur zufriedene Bürger sind auch bereit, ihr Steuerscherflein zu entrichten. Und noch einen Vorteil hat es, wenn das Volk in aufwendigeren Bauwerken wohnt: In ein feudales Aristokraten-Anwesen passen um ein Vielfaches mehr Personen als in eine schlichte Siedlerhütte – das spart Platz.

Ohne Handel geht nichts im *Anno 1503*-Land. Weil auf der Heimat-Insel nicht alles gedeiht und nicht überall Gold und Eisenerz in Bergwerken abgebaut werden können, müssen Sie Waren importieren – in nördlichen Breitengraden würden Sie sich beispielsweise mit dem Anbau von Kakaostauden schwer tun. Umgekehrt dürften Sie von manchen Waren – etwa Weizen oder Stoffen – dermaßen hohe Überschüsse produzieren, dass Sie sie sogar exportieren können. Gegen klingende Münze, versteht sich. Mengen und Preise lassen sich individuell einstellen. Wer mit anderen Völkern gute Beziehungen pflegt, kann mit ihnen ins Geschäft kommen und einen Handelsvertrag abschließen. Groß die Zufriedenheit, sobald riesige Segelschiffe am Kontor beladen werden und der Kontostand in Schwindel erregende Höhen steigt: Alles könnte so schön und friedlich sein – wenn da nicht nervige Piraten und gierige Nachbarn wären, die mit regelmäßigen Übergriffen für Verdruss sorgen. Wenn man nicht aufpasst, ist häufig nicht nur Hopfen und Malz verloren, sondern vielleicht auch der eine oder andere Goldbarren. Festungen, Stadtmauern, Soldaten und Kanonen bieten wirksamen Schutz vor Attacken; wer ein Piratennest ausräuchern möchte, muss natürlich mit seinen Kriegsschiffen aus-

Das ist wirklich neu

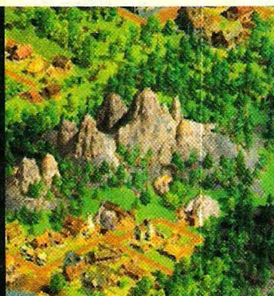
Weil der würdige Anno-1602-Nachfolger Anno 1503 und nicht Anno 0815 heißt, hat sich die Entwicklercrew eine Menge neuer Features einfallen lassen. Die zehn wichtigsten Neuerungen, auf die sich Anno-Fans freuen dürfen:

Marktstände



Verkaufsstände für Nahrung, Kleidung, Schmuck und vieles mehr ersetzen die bisherigen Marktplätze, die die Waren der umliegenden Betriebe zentral gesammelt haben.

32 Höhenstufen



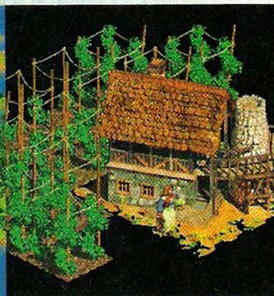
Hügel, Täler und Berge schränken den Siedlungsraum ein. Dennoch: *Anno 1503* ist kein *SimCity* – allzu unwirtliches Gelände lässt sich nicht einfach per Bulldozer platt walzen.

10x größere Spielwelt



„Mehr Platz" wünschten sich viele *Anno 1602*-Fans. Den bekommen sie: Die Landflächen sind so riesig, dass häufig gleich mehrere Siedlungen auf ein- und dieselbe Insel passen.

Neue Warenkreisläufe



Zusätzlich zur Schaffarm gibt es nun auch eine Flachsplantage. Flachs und Hopfen fürs Bierbrauen (Ergänzung zu Rum und Wein) sind zwei der bislang enthüllten neuen Produkte.

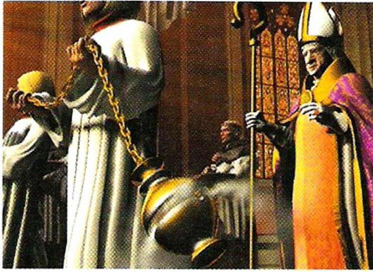
„Nebel des Krieges"



Anders als bisher sind die Inseln nicht von vornherein sichtbar, sondern erst dann, wenn eines Ihrer Schiffe nahe genug heranfährt. Einmal aufgedeckte Regionen bleiben aufgedeckt.



HOPFEN & MALZ Die Getreidefarm beliefert sowohl die Brauerei als auch die Bäckerei.



SEGENSREICH Bei größeren Städten kommen Sie um den Bau einer Kathedrale nicht herum.



SICHERER HAFEN Kontore wie dieses dienen wie in Anno 1602 zum Verladen von Handelswaren auf die Schiffe. Art und Preise sind einstellbar. Die Werft im Vordergrund produziert weit mehr verschiedene Boote als noch in Anno 1602.

rücken. Mit Letzteren sollte man zugleich auch die Handelsschiffe eskortieren, die aufgrund der zehnmal größeren Karten mitunter eine extrem weite Reise antreten.

Hm, hört sich soweit ganz nach *Anno 1602* an. Wo ist bitteschön der Unterschied zu *Anno 1503*? Nun, an guten Ideen mangelte es den Entwicklern jedenfalls nicht, dafür sorgten allein schon Zigtausende an Forenbeiträgen, E-Mails, Briefen und seitenlangen Vorschlagslisten. Eine Best-of-Auslese dieser Geistesblitze floss ins neue Konzept ein. Das Anno-Fünf-Säulen-Konzept – bestehend aus Entdecken, Aufbauen, Besiedeln, Handeln und Verteidigen – gilt auch für *Anno 1503*. Da sich 1602-Siedlungen meist über eine komplette Insel erstreckten, spielte sich der Handel bislang fast ausschließlich über den Seeweg ab: Im Kontor wurden Preise und Mengen sowie die Handelsrouten eingestellt und schon klapperten die Schiffe eigenständig die Routen ab. Zur Not gab's ja noch den fliegenden Händler, der dann einsprang, wenn die Nachbarn sich selbst gegen Höchstgebot nicht von Werkzeugen, Waffen oder Gewürzen trennen wollten. Das funktioniert in *Anno 1503* genauso; da die Inseln sehr groß sind, passen gleich mehrere Siedlungen drauf, demnach macht auch der Handel auf dem Landweg mit Kutschen und Eselskarren erstmals Sinn. Die 3D-Inseln weisen nun über 30 Höhenstufen auf, können in vier Stufen gedreht und aus mindestens drei Entfernungen betrachtet werden.

In *Anno 1602* waren sie Statisten, bestenfalls Handelspartner, künftig sind sie integraler Spielbestandteil: Die Eingeborenen. Alle naslang treffen Sie auf Iglus, orientalische

Neue Taktiken



Kanonen und Bogenschützen können von Erhöhungen (Hügel, Stadtmauern) aus weiter feuern. Ein Wegpunktesystem hilft, piraten- oder gegnerverseuchte Gebiete elegant zu umschiffen.

Mehr Schiffe



Ab sofort passen nur noch kleine Mengen in den Laderaum der Schlachtschiffe. Die fast wehrlosen Handelsboote müssen also von den Kanonen einer Kriegsflotte geschützt werden.

Handel per Landweg



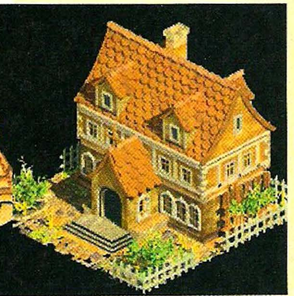
Mit Kutschen und Eseln werden Waren zwischen Ihrer Stadt und eigenen sowie fremden Siedlungen hin- und hertransportiert. Die Mauren setzen natürlich Kamelkarawanen ein.

Neun Völker



Mauren, Azteken, Beduinen, Eskimos, Höhlenmenschen, Indianer, Mongolen und Südseebewohner lassen mit sich handeln; selber steuern dürfen Sie die fremden Kulturen nicht.

Gebäude-Upgrades



Klosterschulen erforschen Upgrades, mit denen Sie bestehende Gebäude verbessern. Dadurch erhöhen sich die Produktivität der Getreidefarm oder die Angriffswerte der Bogenschützen.

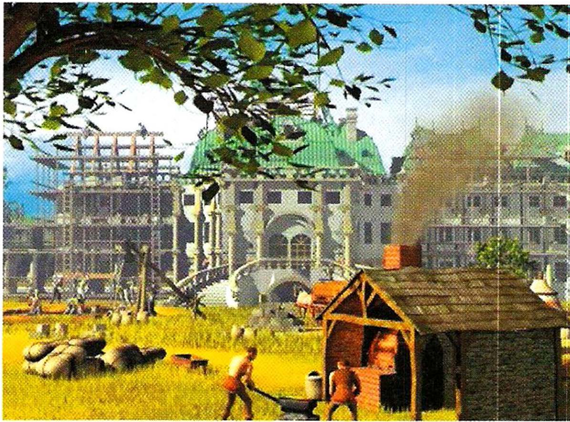


MARKTWIRTSCHAFT Über die gesamte Stadt sind Marktstände verteilt, an denen sich die Bewohner mit Nahrungsmitteln, Stoffen, Alkohol und vielem mehr eindecken können.

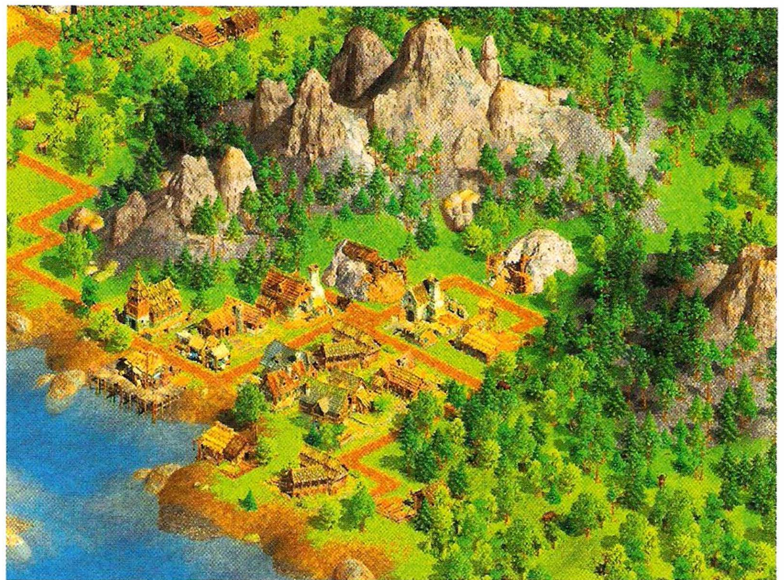
Moscheen, Wigwams, Urzeithöhlen und Aztekentempel – abhängig von der jeweiligen Klimazone (Wüste, Südsee, gemäßigte Zone). Wobei es durchaus vorkommen kann, dass Sie unter Umständen gleich mehrere Völker auf ein- und derselben Karte vorfinden. Siedlungen, Güter und Figuren sind auf das jeweilige Volk zugeschnitten: die Indianer verkaufen beispielsweise Tabakwaren und wollen dafür Feuerwasser (also Rum oder Wein) haben. Die Stärken und Schwächen der Computergegner/-partner im Hinblick auf Städtebau, Handel, Expansion, Diplomatie, Verteidigung und Kampfverhalten sind noch ausgeprägter als bisher; in den Einzelszenarien können Sie an diesen Schwierigkeitsschrauben individuell drehen.

Richtig überrascht hat uns Sunflowers mit der stark verbesserten, extrem detailverliebten Grafik, die – man muss es so offen sagen – selbst ein *Age of Empires 2* in die Tasche steckt. Eine der vielen Neuerungen: Die Bewohner bewegen sich inzwischen nicht nur auf den Straßen, sondern auch auf den Feldern der Gebäude selbst, können also auch vor und hinter Zäunen entlanglaufen. Auch weiterhin wird man allein anhand von Axt schwingenden Holzfällern und sich vor der Mühle stapelnden Mehlsäcken ablesen können, ob genügend Rohstoffe vorhanden sind. Die umherwandelnden Personen zeigen Standeszugehörigkeit und Beruf allein durch ihre Kleidung. Die Bevölkerung geht eigenständig ihrem Tagwerk nach und verhält sich auch nachvollziehbar: Falls ein Bär oder Löwe ins Dorf einfällt, verbarrikadieren sich die

Mit der extrem detailverliebten Grafik schockt Anno 1503 die internationale Aufbau-Konkurrenz.



SCHLOSSALLEE Schicke Kurzvideos zeigen zum Beispiel den Bau eines solchen Prachtschlosses, das enorme Ressourcen voraussetzt.



EINE INSEL MIT ZWEI BERGEN Diese Filiale beherbergt unsere Eisenindustrie. Im Bergwerk wird Eisenerz abgebaut, eingeschmolzen und zu Werkzeugen sowie Waffen verarbeitet.

Bewohner in ihren Häusern und kommen erst wieder heraus, wenn der Jäger dem Raubtier das flauschige Fell über die Ohren gezogen hat.

Echte Konkurrenz muss *Anno 1503* nicht fürchten. Mit Aufbaustrategie im *Siedler 4*-Format oder Echtzeitstrategie à la *Age of Empires 2* lassen sich sowohl *Anno 1602* wie auch *Anno 1503* nicht vergleichen: Während bei anderen Spielen der Handel nur eine Neben-, der Kampf aber die Hauptrolle spielt, simuliert *Anno 1503* ein in sich geschlossenes, funktionierendes Wirtschaftssystem, bei dem eine kriegerische Auseinandersetzung immer nur das letzte Mittel darstellt – auch im Netzwerk und Internet. Schon eher greift der Vergleich mit *Pharao* oder *Zeus*, die aber allein grafisch das eine oder andere Lichtjahr hinter *Anno 1503* hinterhersegeln.

Petra Maueröder

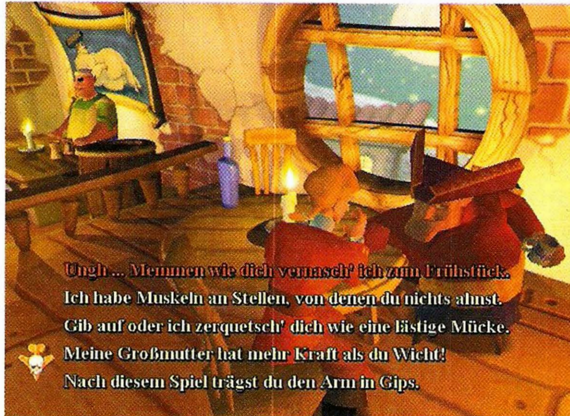
Reif für die Insel

In seinem vierten Abenteuer kämpft Guybrush gegen Piraten, Zombies … und die Tücken der Ehe.

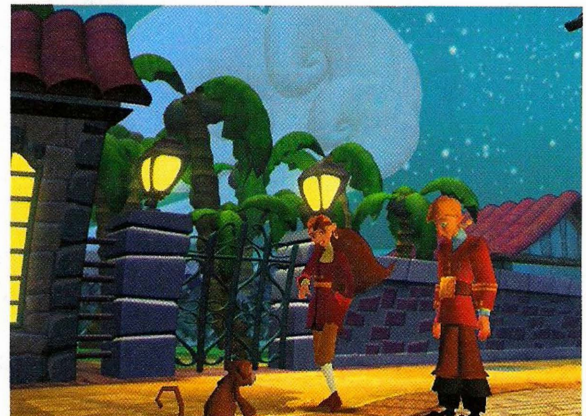
■ ENTWICKLER **LucasArts** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **November 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Ist *Monkey Island 4* jetzt komplett in 3D?
Nein. Ähnlich wie in *Grim Fandango* sind Guybrush und seine Freunde zwar dreidimensional, agieren aber weiterhin vor gerenderten 2D-Hintergründen.
Wie umfangreich wird das Spiel werden?
Insgesamt etwa 100 Rätsel muss der tollkühne Pirat lösen, um Monkey Island zu retten. Auf seiner Reise besucht er dabei rund 80 Handlungsorte, die auf vier Inseln verteilt sind.



TALKSHOW Wie gewohnt sprühen die zahlreichen Multiple-Choice-Dialoge nur so vor hintergründigem Witz und feiner Ironie.



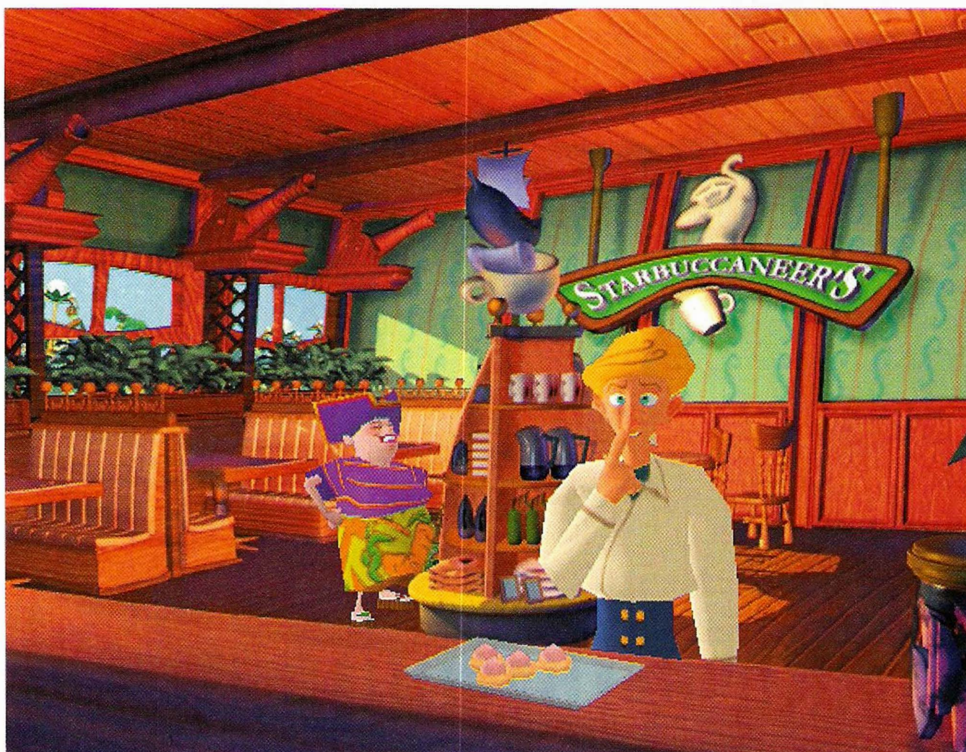
HERZBLATT Endlich hat Guybrush es geschafft, seine Traumfrau Elaine zu ehelichen. Doch die erste Ehekrise lauert schon …

Die Rückkehr zur Affeninsel steht unmittelbar bevor! Wir haben für Sie einen kritischen Blick auf die erste komplett spielbare Version des kommenden Adventure-Hits geworfen.

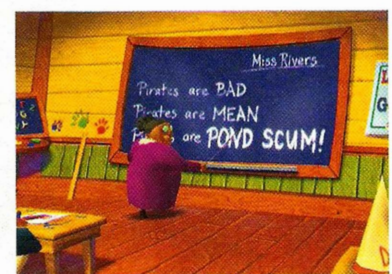
Nachdem der Pirat mit dem anerkannt beknacktesten Namen der sieben Meere, Guybrush Threepwood, am Ende des dritten Teils von *Monkey Island* endlich seine Angebetete heiraten durfte, stehen nun die Zeichen erneut auf Sturm: Gerade aus den Flitterwochen zurückgekehrt, sieht sich das Traumpaar einer handfesten politischen Intrige ausgesetzt. Traumfrau Elaine wurde in ihrer Abwesenheit für tot erklärt und ein zwielichtiger Karrierist namens Charles L. Charles will sich nun den frei gewordenen Job als Bürgermeister unter den Nagel reißen. Angesichts dieser schwierigen Situation und anderer Komplikationen ist es kaum verwunderlich, dass bei Familie Threepwood der Hausfrieden bald gehörig schief hängt …

Das mittlerweile vierte Abenteuer auf der Affeninsel bringt eine ganze Reihe interessanter Neuerungen: Erstmals begegnen Ihnen Guybrush, Elaine, Oberbösewicht LeChuck, Gebrauchtwarenhändler Stan und all die anderen alten Bekannten in waschechtem 3D – lediglich die Bildhintergründe sind noch zweidimensional. Ein neu gestaltetes Inventar, das ein wenig an *Tomb Raider* erinnert, ermöglicht schnellen Zugriff auf die wichtigsten Ausrüstungsgegenstände. Neuer Look, verbesserte Bedienbarkeit … lediglich beim Inhalt bleibt alles beim Alten: *Escape from Monkey Island* erinnert mit seinem schrägen Humor, den absurden Gesprächen und jeder Menge hintergründiger Situationskomik wieder stärker an die klassischen ersten beiden Teile der Serie. Adventure-Fans und Hobbypiraten können sich also auf etwas gefasst machen: Es sieht fast so aus, als könne LucasArts mit *Monkey Island 4* endlich wieder an alte Großtaten anknüpfen!

Andreas Sauerland



AUF SCHATZSUCHE Erstmals ist der trottelige Hobbypirat Guybrush Threepwood komplett dreidimensional. An seinem mitreißenden Charme hat das allerdings nichts geändert, wie er hier eindrucksvoll beweist …



AUF DER SCHULBANK Die dicke Lehrerin hat offensichtlich keine gute Meinung von Piraten.

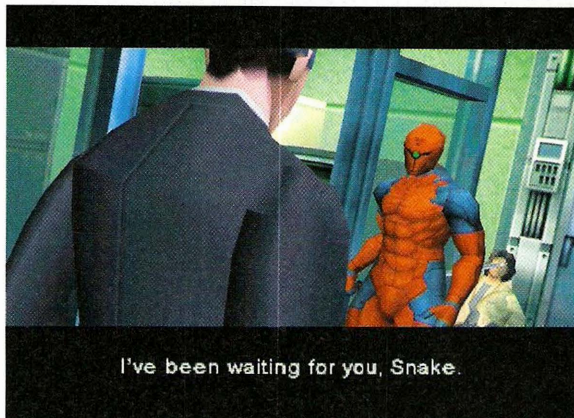
Alles reine Nervensache

Schleichen statt ballern: Jetzt kommt das PlayStation-Kultspiel endlich auch für Ihren PC!

■ ENTWICKLER **Konami** ■ ANBIETER **Microsoft** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **November 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

QUICKIE

Ist für die PC-Umsetzung die Grafik verbessert worden?
Ja - und zwar deutlich. 3D-Beschleunigung, geglättete Texturen und Auflösungen von bis zu 1.024x768 Bildpunkten lassen die PlayStation-Version richtig alt aussehen.
Kann ich jederzeit abspeichern?
Ja; allerdings starten Sie nach Ihrem Ableben trotzdem nicht wieder an Ort und Stelle, sondern an dem letzten Kontrollpunkt, den Sie aktiviert haben.



TREFFEN MIT SPIDERMAN? Der Herr mit dem leicht albernen Outfit ist Liquid Snake, der Anführer der bösen Terrorgruppe.



IN DIE ENGE GETRIEBEN Wenn Snake sich so an die Wand presst, wird er vom Gegner mit etwas Glück nicht so schnell entdeckt.

Verstecken, auf dem Boden kriechen, Gegner aus dem Hinterhalt erledigen: Wer glaubt, das Genre des 3D-Schleichers existiere erst seit den Abenteuern des Meisterdiebs Garrett, irrt gewaltig. In Wahrheit treibt schon seit Jahren ein lautloser Geheimagent namens Solid Snake auf den Spielekonsolen dieser Welt sein Unwesen.

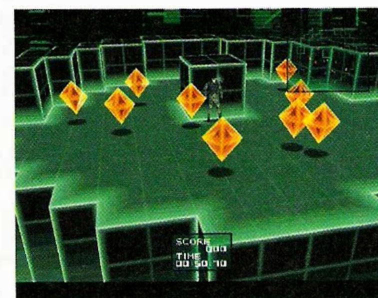
Als 1987 die erste Folge der *Metal Gear*-Serie erschien, schlug sie ein wie eine Bombe. Zu einer Zeit, als die meisten Konsolentitel noch simple Shooter oder lustige bunte Hüpfspielchen waren, wirkte das Grundprinzip fast revolutionär: Statt sich durch Horden von Gegnern zu ballern, kam es hier darauf an, Konflikten aus dem Weg zu gehen und den Feind weitgehend gewaltlos auszutricksen. Eine geniale Idee, die zuletzt mit *Metal Gear Solid* fast zur Perfektion getrieben wurde. Noch dieses Jahr steht die Veröffentlichung der PC-Version an.

Sie spielen den ehemaligen Agenten Solid Snake, der in einem Waffendepot in der Arktis innerhalb von 24 Stunden eine Gruppe von Terroristen unschädlich machen muss. Gelingt ihm das nicht, werden die Übeltäter eine nukleare Katastrophe herbeiführen. Während die Zeit unaufhaltsam voranschreitet, kämpft und schleicht sich Snake durch das gegnerische Terrain, trickst Terroristen und Überwachungskameras aus, verbündet sich mit schönen Frauen, beseitigt Feinde mit dem Scharfschützengewehr und steht dabei in stetigem Kontakt mit seinem Hauptquartier. Im Gegensatz zu *Final Fantasy* oder *Resident Evil* leidet *Metal Gear Solid* nicht an den Kinderkrankheiten von PlayStation-Umsetzungen: Eine immens aufgepeppte Grafik, höherer Bedienungskomfort und ein größerer Umfang (auf den zwei CDs sind neben dem Hauptprogramm noch verschiedene Extras und die so genannten VR-Missions enthalten) könnten den Agententhriller zu einer ernsthaften Alternative zu *Deus Ex* oder *Dark Project* machen.

Andreas Sauerland



VORSICHT, FALLE! Gute Verstecke und starke Nerven können manchmal im wahrsten Sinne des Wortes Leben retten. Die patrouillierende Wache ahnt noch nicht, dass Sie bereits mit gezogener Waffe auf sie warten ...



ZUSATZPACK Auch die so genannten VR-Missions sind auf den CDs enthalten.

Archer, übernehmen Sie!

Im Minirock gegen Gangsterbosse: Cate Archer ist der neue Stern am Agentenhimmel.

■ ENTWICKLER **Monolith/Fox Interactive** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **November 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

James Bond bekommt Konkurrenz: Cate Archer ist intelligent, hübsch, schlagfertig – und gefährlich. Die Spezialagentin ist zwar gestylt wie ein Model aus einem Werbeprospekt der Swingin' Sixities; bei ihren Einsätzen lässt sie aber so manchen männlichen Kollegen ganz schön alt aussehen.

Spätestens seit dem legendären Erfolg der Abenteurerin Lara Croft und den optischen Extravaganzen einer Julie Strain ist klar: Helden in Computerspielen müssen nicht unbedingt muskelbepackte, schwitzende Testosteronbatzen im Stil von Cutter Slade oder Duke Nukem sein; ein wenig weibliche Intuition und Eleganz tun es in den meisten Fällen auch. So viel Stil wie Cate Archer, die Hauptdarstellerin des im Herbst erscheinenden Actionspiels *No One Lives Forever*, hatte bislang allerdings keine der neuen Heldinnen. In weißen Lederstiefeln, karierten Miniröcken oder hautengen, psychedelisch gemusterten Kostümen ist sie im Auftrag der Agentenorganisation UNITY unterwegs, um die Entführer eines amerikanischen Botschafters zu stellen. Auf der Suche nach den Übeltätern stößt sie mit ihrem Kollegen auf eine geheime Organisation namens HARM, deren Ziel, wie sollte es anders sein, die Übernahme der Weltherrschaft ist.

Nicht nur die Hintergrundgeschichte erinnert an klassische James-Bond-Thriller; auch in den

QUICKIE

Ist die Hauptdarstellerin farbenblind oder warum trägt sie diese furchtbar bunten Klamotten?
Weil das damals in den 60er-Jahren modisch war. *No One Lives Forever* müssen Sie sich als James-Bond-Persiflage im Austin-Powers-Look vorstellen. Geschmacksentgleisungen in Bekleidungsfragen gehören da zum guten Ton.
Kann die zierliche Cate auch mit einem Raketenwerfer umgehen?
Kann sie. Zusätzlich befinden sich in ihrem Repertoire auch damenhaftere Waffen wie explosive Lippenstifte und tödliche Parfümfläschchen.



■ SCHÖN UND GUT
Topmodisch und tödlich: Vor dieser Geheimagentin zittert die Unterwelt.



EINSATZBESPRECHUNG Wie immer topmodisch gekleidet, meldet sich Cate Archer zum Rapport. Leider bekommen Sie die stilvollen Kostüme der coolen Agentin nur in den zahlreichen Zwischensequenzen zu Gesicht.

Missionen bekommen Sie bald zu spüren, dass *No One Lives Forever* weit über das hinausgeht, was einen üblichen 3D-Shooter ausmacht. Statt sich mit dem Raketenwerfer durch endlose unterirdische Labyrinthe zu bomben, sind abwechslungsreiche Situationen, atemberaubende Stunts und verdeckte Ermittlungen angesagt. Mal müssen Sie einen kurzsichtigen und schwerhörigen Politiker mit Ihrem Scharfschützengewehr vor Attentätern schützen, mal nach einer verunglückten Flugzeugentführung in freiem Fall und ohne Fallschirm Terroristen unschädlich machen. Sie steuern Cate dabei aus der genretypischen Ego-Perspektive; lediglich in den zahlreichen Zwischensequenzen dürfen Sie einen Blick auf die attraktive Protagonistin werfen. Ähnlich

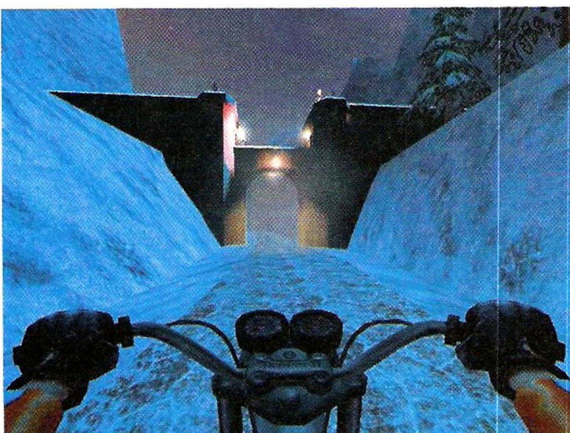
Wilde Stunts, originelle Waffen und schrille Kostüme: Cate Archer könnte so etwas wie die Lara Coft für Actionfans werden!.

wie in *Deus Ex* haben Sie in vielen Fällen die Möglichkeit, zu wählen, wie Sie mit Ihren Gegnern umgehen: Plumpe Gewaltanwendung mit Handgranaten und Revolvern ist ebenso möglich wie Angriffe aus dem Hinterhalt. Oftmals werden Sie auch durch die schiere Überzahl Ihrer Feinde dazu gezwungen sein, sich lautlos und möglichst unentdeckt durch besetzte Gebäude oder vermeintlich leere Hotelgänge zu schleichen. Entscheiden Sie sich für den offensiveren Weg, stehen Ihnen neben den üblichen Revolvern, Gewehren und Schrotflinten auch weitaus elegantere und originellere Waffen zur Verfügung: Explodierende Lippenstifte, Schlafgas aus dem Parfümfläschchen und ein Elektropudel zur Ablenkung blutrünstiger Wachhunde passen bequem in jede Handtasche und dürften beim Feind zumindest einen gewissen Überraschungseffekt auslösen.

Die Optik von *No One Lives Forever* machte schon in der uns vorliegenden Vorabversion einen hervorragenden Eindruck. Fans von Filmen wie *Austin Powers* dürften vor allem die extravaganten Kostüme von Agentin Archer begeistern; alle anderen freuen sich über die abwechslungsreichen Schauplätze, glaubwürdige Animationen und den einen oder anderen sehenswerten Explosionseffekt, den die neu entwickelte LithTech-2.5-Grafiktechnologie ermöglicht. Atmosphärisch ist die ironische James-Bond-Parodie nicht zuletzt aufgrund der hervorragenden Dialoge und der genial umgesetzten Easy-Listening-Musik unschlagbar. Selbst in den gefährlichsten Situationen hat die resolute Schönheit noch einen hämischen Spruch auf den Lippen. Ihr ausgeprägter schottischer Akzent (den die Synchronsprecher der deutschen Fassung hoffentlich gekonnt auf hiesige Verhältnisse zu übertragen wissen) trägt ebenfalls dazu bei, der Agentengeschichte einen dezenten humoristischen Beigeschmack zu verleihen.

Man darf jedenfalls gespannt sein: Wenn das Spiel im Herbst tatsächlich in den Läden steht, wird sich zeigen, ob *No One Lives Forever* dem Genre den schon lange dringend nötigen Schuss Selbstironie verpassen kann.

Andreas Sauerland



EASY RIDER Mit dem Motorrad werden Sie des Öfteren unterwegs sein. Auch ein Schneemobil gehört zu den benutzbaren Fahrzeugen.



BLECHSCHADEN Den Fluchtwagen der Gangster hat Topagentin Archer soeben ausgesprochen effektvoll außer Gefecht gesetzt – mithilfe eines explodierenden Lippenstifts.

Der Wille der Götter

Von den Pyramiden zur Akropolis: Bauen Sie Ihre griechische Traumstadt und erringen die Gunst der Unsterblichen.

■ ENTWICKLER **Impressions Games** ■ ANBIETER **Havas Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **November 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

QUICKIE

Welche Neuerungen und Verbesserungen erwarten mich mit *Zeus*?
Zu viele, um sie hier alle detailliert aufzuführen. Neben einer umgekrempelten und entschlackten Benutzeroberfläche bringt *Zeus* neue Elemente der griechischen Mythologie ins Spiel. Außerdem sorgen neidische Nachbarstädte und neue militärische Optionen für reichlich Abwechslung.

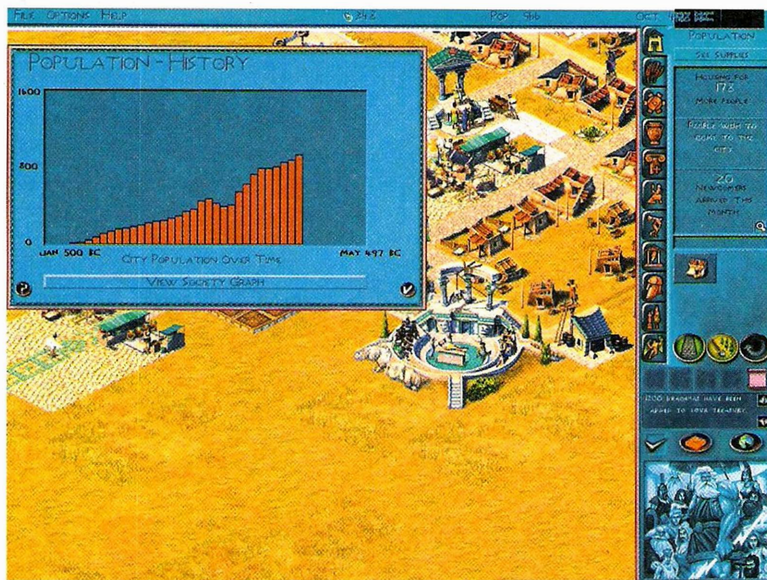
Wie sieht's mit der Optik aus?
Die Grafik wurde ebenfalls verbessert. Im Vergleich zum etwas enttäuschenden *Pharao*-Look wirken Gebäude und Figuren in *Zeus* größer, bunter und vor allem detailreicher.

Die Reise durch die Antike geht weiter. Nachdem Sie erfolgreich das römische Imperium und das Reich der Pharaonen besiedelt haben, entführt Sie *Zeus* in die sagenumwobene Welt der alten Griechen.

Schlimme Zeiten für die Krieger-Stadt Sparta: Die einst stolze griechische Metropole wurde vom Zorn der Götter heimgesucht und benötigt nun händeringend einen fähigen Gouverneur, der den Wiederaufbau in die Hand nimmt. Natürlich fällt im jüngsten Werk der *Pharao*-Macher Ihnen die Rolle dieses aufstrebenden Nachwuchs-Politikers zu. Zu Beginn Ihrer Karriere erwartet Sie wie üblich ein leeres Stück Land, das Sie mit Geschick, einer Hand voll Drachmen und der Hilfe der Götter in eine blühende Metropole verwandeln sollen. Auf den ersten Blick hat sich am Spielverlauf seit *Pharao* nicht allzu viel verändert: Noch immer weisen Sie Ihren Untertanen per Mausklick Bauland zu, legen ein funktionierendes Straßennetz an und verbessern Wirtschaft und Kultur mit speziellen Bauwerken. Ein Blick auf die neu gestaltete Menüleiste jedoch zeigt, dass *Zeus* mit einer ganzen Reihe von Veränderungen daherkommt. So warfen die Entwickler erstmals die Berater-Bildschirme über Bord. Alle wichtigen Informationen können Sie nun einsehen, ohne die Gesamtansicht der Stadt zu verlassen. In einem Fenster in der Menüleiste finden sich Informationen über jeden Bereich der Stadtverwaltung wie Wirtschaft, Häuserbau oder Militär. So halten Sie beispielsweise über das Haus-Icon stets die Anzahl leer stehender Wohnungen oder die Immigration im laufenden Monat im Auge. Neben solchen technischen Verbesserungen erwarten Sie auch eine ganze Reihe inhaltlicher Neuerungen. Götter, Helden und Monster spielen eine noch wichtigere Rolle als in den Vorgängern. So marschieren die Unsterblichen nun durch die Straßen Ihrer Stadt, um sich als Schutzgottheit zu empfehlen. Erwählen Sie einen Gott zu Ihrem Favoriten, werden die übrigen Titanen schnell sauer und schicken blutrünstige Bestien als Racheengel.

Ebenfalls überarbeitet wurden die Weltkarte und der Handel mit anderen Städten. Wer ständig in Geldnöten ist und seine Partner anpumpt, verärgert diese und riskiert die Einstellung des Warenverkehrs.

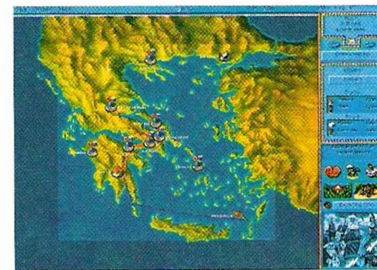
Sascha Gliss



ÜBERSICHTLICHKEIT Zeus präsentiert Ihnen alle wichtigen Informationen direkt auf dem Spielbildschirm. Das Info-Fenster oben rechts ersetzt die Beraterbildschirme der Vorgänger.



SCHAULAUFEN Jagdgöttin Artemis wandelt anmutig über die Hauptstraße Ihrer Stadt. Bauen Sie der Unsterblichen nun einen Tempelkomplex, erwählen Sie sie zu Ihrer Schutzgottheit und verärgern möglicherweise die Kollegen der Göttin.



DIE WELT IST NICHT GENUG Die Übersichtskarte hilft in Fragen der Diplomatie.

Das Testsystem im Überblick

Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir bei der Bewertung der Spiele anlegen.

Objektive, kritische Kaufberatung – das dürfen Sie von PC Games erwarten. Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir anlegen.

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein Computerspiel auf den Ladentisch. Anstatt auf glitzernde Verpackungen, hochglanzpolierte Bildschirmfotos oder markige Werbesprüche hereinzufallen, vertrauen PC-Games-Leser auf das fundierte Urteil des eingespielten Teams von Europas großem PC-Spiele-Magazin. Während Sie in Meinungskästen die persönliche Einschätzung des jeweiligen Testers nachlesen können, entscheidet über die Spielspaß-Wertung die gesamte Redaktion in oftmals hitzigen Konferenzen. Der klare Vorteil: Persönliche Abneigungen und Vorlieben eines Einzelnen beeinflussen nicht die PC-Games-Wertung.

Langzeitmotivation, Grafik, Sound, Einsteigerfreundlichkeit, Spieltiefe – all das fließt in die Wertung ein. Folgende Faktoren beeinflussen die Wertung hingegen nicht:

- Der Verkaufspreis
- Die Hardware-Voraussetzungen

Aber: Spiele, die selbst auf PCs mit bestmöglicher Ausstattung nicht zufriedenstellend laufen, werden abgewertet. Ein flüssiger Spielablauf sollte also zumindest auf einem High-End-System gewährleistet sein.

Testcenter Spielename

Installiert und läuft

Sascha Pilling

Das Spiel bietet High-End-Grafik für alle. Sehrgute Performanceauch aufalter Hardware.

- UnterstütztAuflösungen biszu 1.600x1.200 Bildpunkten
- Verschiedene Installationen für DirectX und Glide
- Jeweilsdrei verschiedene Installationsgrößen für optimale Performance
- Test-Version hatte noch Probleme mit DirectX 7

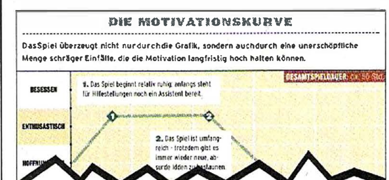
PC-Games-Techniker Sascha Pilling erläutert in dieser Abteilung, wie Sie mehr Geschwindigkeit aus dem besprochenen Spiel herauskitzeln.

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

	PROZESSOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480	rot	rot	rot	gelb	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün
	800 x 600	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	gelb	gelb	grün
	1024x768	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	gelb	grün
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion	640 x 480	gelb	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	800 x 600	rot	rot	rot	gelb	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	1024 x 768	rot	rot	rot	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	grün	grün
Voodoo3	640 x 480	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	800 x 600	gelb	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün

Ein Ampelsystem verrät Ihnen auf den ersten Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

Karten	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✓	✓	✓
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✓	✓	✓
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Voodoo3 2000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3500	Voodoo3	✓	✓	✓
ATI Rage Fury	Rage128	✓	✓	✗
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✓	✓	✗
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✓	✓	✗
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✓	✓	✗
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✓	✓	✗
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✓	✓	✗
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✓	✓	✗



Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der Motivationskurve können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteigerfreundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.



Außergewöhnlich guten und/oder innovativen Spielen, bei denen Sie unabhängig von Ihren Genre-Vorlieben zugreifen können, verleihen wir den seltenen und daher begehrten PC-Games-Award.

Im Vergleich
Hier wird der Testkandidat mit thematisch und spielerisch ähnlichen Alternativen verglichen. Die Farbmarkierungen stehen stellvertretend für folgende Güteklassen:

- **Blau** Referenzklasse
- **Grün** Oberklasse
- **Gelb** Gehobene Mittelklasse
- **Orange** Mittelklasse
- **Rot** Unterklasse

Jahreszeugnis
Grafik, Sound, Steuerung und Mehrspielermodus werden in einem sechsstufigen Schulnotensystem bewertet; kurze Beschreibungen machen das PC-Games-Urteil transparenter.

Minimalkonfiguration
Diese Konfiguration gibt der Hersteller auf der Packung als absolutes Minimum an.

Empfohlene Konfiguration
PC Games empfiehlt folgende Hardware-Konfiguration für wirklich optimalen Spielspaß.

TESTURTEIL — Der Testkandidat

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt

Testkandidat Ausgabe
Hier finden Sie eine kurze Beschreibung des Testkandidaten im Vergleich zu ähnlichen Spielen.

Vergleichsspiel 1 Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Vergleichsspiel 2 Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Vergleichsspiel 3 Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Vergleichsspiel 4 Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

GRAFIK .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Spielgrafik.

SOUND .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung von Sound und Musik.

STEUERUNG .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Spielsteuerung.

MEHRSPIELER .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Mehrspielermodi.

99%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium X	Pentium X
X MB RAM	X MB RAM
XxCD-ROM	XxCD-ROM
HD: X MB	HD: X MB

GRAFIK	SOUND
✓ Software	✗ EAX (SBLive!)
✗ 3dfx/Glide	✓ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✓ Dolby Surround
✓ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC X Netzwerk X Internet X
Anzahl der Spieler pro CD X
CDs pro Packung X

STEUERUNG
Force-Feedback ✓

Der Spielspaß
Das Wichtigste: Die Spielspaß-Wertung gibt Auskunft über die Qualität des Spiels. Beachten Sie die Zuordnung der einzelnen Klassenfarben.

Grafik-Standards
Alle unterstützten Grafik-Standards im Überblick

Sound-Standards
Alle unterstützten Sound-Standards im Überblick

Mehrspielermodus
Die Rubrik für Fans von Netzwerk- und Internet-Partien. Hier finden Sie Infos über ...
- ... die maximale Anzahl von Spielern an einem PC, im Netzwerk sowie im Internet
- ... die dafür erforderliche Anzahl an Original-CD-ROMs
- ... die Anzahl der CD-ROMs pro Packung



■ UNFAIRES DUELL? Mitnichten, denn Ihre Helden sind selbst derartigen Monstern auf hohen Levels ebenbürtig.

Schicksalhafte Begegnungen

Mit unglaublicher Spieltiefe und klassischen Rollenspieltugenden schafft Baldur's Gate 2 den Sprung auf den Genrethron.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **BioWare** ■ ANBIETER **Virgin Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Oktober 2000** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 130 Gegnertypen
- Über 300 Zaubersprüche
- Geniale Story
- Über 200 Stunden Spielzeit
- Je nach Verhalten (gut, böse, neutral) unterschiedliche Lösungswege



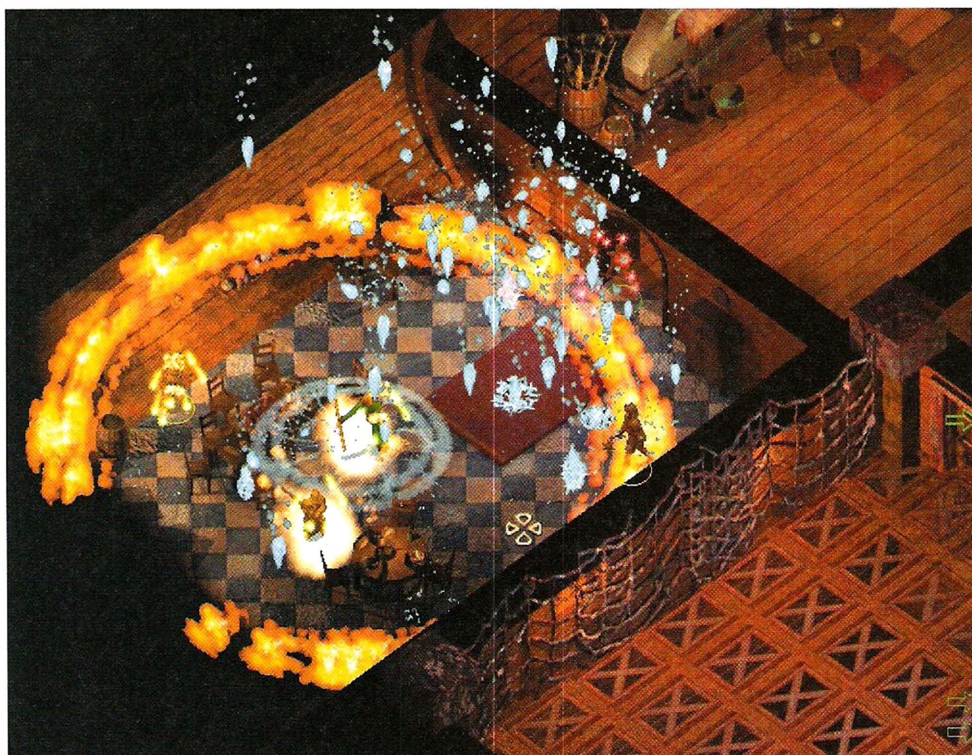
Wieder bricht die Nacht herein und wieder werden Sie von beängstigenden Träumen geplagt. Was diese schrecklichen Visionen bedeuten, können Sie nur erahnen. Fest steht jedenfalls, dass Ihre Abstammung von Bhaal, dem bösartigen Gott des Todes, etwas damit zu tun hat. Nehmen Sie ein weiteres Mal Ihr Schicksal in die Hand und tauchen Sie in die Welt von *Baldur's Gate 2* ein.



EYE OF THE BEHOLDER Zu den traditionell übelsten Monstern gehören in Fantasy-Rollenspielen die Beholder. Zum Glück steht uns hier ein Golem im Kampf zur Seite.

Was macht ein geniales Rollenspiel aus? In erster Linie die Geschichte, die es erzählt. Und die ist in *Baldur's Gate 2* beinahe schon beängstigend komplex; bisher konnten nur *Planescape Torment* oder die alten Teile der *Ultima*-Saga derart faszinieren. Wo andere Hersteller mit minimalen Variationen immer gleicher Themen langweilen und nerven, erschafft BioWare eine nahezu perfekt inszenierte Spielwelt. Während Ihre Begleiter in anderen Spielen stumme Mitläufer sind, lebt die Heldentruppe in *Baldur's Gate 2* von den Beziehungen, Spannungen, Gefühlen und Interaktionen zwischen einzelnen Charakteren. Und wo sonst strahlende Helden die Welt vor bösen Mächten retten, hadert der Protagonist mit seinem Schicksal und kann sich in mehrere Richtungen entwickeln. Was dabei gut und böse ist, ist trotz der Kommentare Ihrer Mitstreiter nicht immer klar. Vielmehr steckt das Fantasyreich voller Intrigen, Verbrechen und zwielichtiger Gestalten, wobei Sie und Ihre Kameraden durchaus auch in diese Kategorie fallen. Oft gilt es, wichtige Entscheidungen zu treffen, sei es aus Überzeugung, Pragmatismus oder einfach, um Ihre Aufgabe zu erfüllen. In einigen Fällen müssen Sie sich für das Ihrer Meinung nach kleinere Übel entscheiden, was die Gesamtstimmung von *Baldur's Gate* trotz aufheiternder Momente düster erscheinen lässt. Im Gegensatz zum ersten Teil ist Ihr Widersacher von Anfang an klar: Jon Irenicus. Dieser böse und geradezu übermächtige Magier hat es scheinbar auf Ihre besonderen Kräfte abgesehen, die Ihre Abstammung mit sich bringt. Seine Methoden sind naturgemäß nicht gerade die feine englische Art. Neben mehrfachem Mord und Widerstand gegen die Staatsgewalt hat er auch die Entführung von Imoen, der niedlichen Nörgeldiebin aus dem ersten Teil, auf dem Kerbholz. Sie ist nicht die einzige alte Bekannte, die *Baldur's Gate*-Veteranen im Spiel treffen, denn es hat beispielsweise Minsc, Viconia, Jaheira, Xzar und andere nach Amn verschlagen. Insgesamt haben Sie die Wahl zwischen fünfzehn verschiedenen Nebenfiguren, die Sie auf Ihre Reisen mitnehmen können.

Am eigentlichen Spielprinzip selbst hat sich wenig geändert, dazu gab es auch keinen Grund. Aus der Iso-Perspektive steuern Sie Ihre Heldentruppe, die bis zu sechs Charaktere umfasst, durch die fantastische Spielwelt von Amn. Sie interagieren



FEUER UND EIS Dank der OpenGL-Unterstützung sehen besonders die Effekte von Elementarsprüchen ziemlich cool aus. Vor der Anwendung von Flächenzaubern sollten Sie die eigenen Leute immer in Sicherheit bringen.

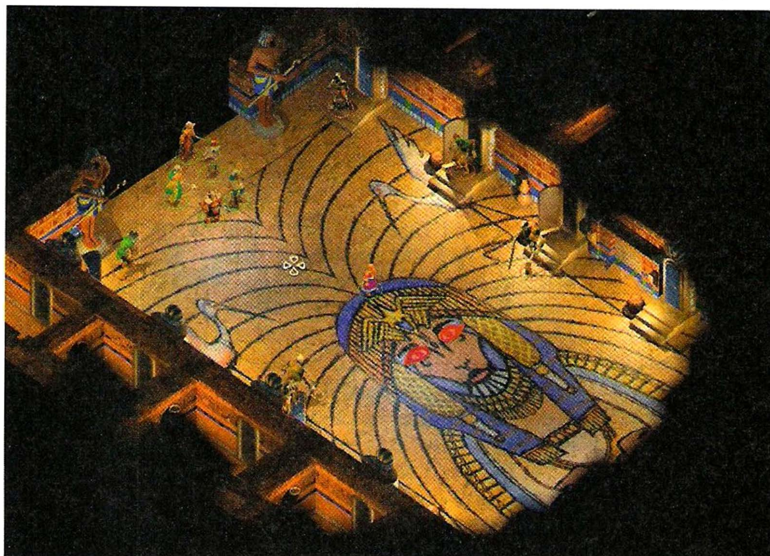
Jan Jansen



Der durchgeknallte Illusionist/Dieb hat wegen seiner Vorliebe für Rüben ständig mit Darmwinden zu kämpfen und erzählt anderen Partymitgliedern in den unpassendsten Momenten verrückte Geschichten seiner Verwandtschaft. Durch seine Erfindungen ist er die beste Option beim Finden und Entschärfen von Fallen sowie dem Öffnen von Schlössern. Versucht immer wieder, Minsc seinen Hamster wegzunehmen.

mit den zahlreichen Nebenfiguren, lösen die sich daraus ergebenen Aufgaben und wehren sich Ihrer Haut. Die Zeiten von einfachen „Bringe Gegenstand A zu Person B"-Aufträgen sind vorbei, allerdings bewiesen die Entwickler einen Sinn für Selbstironie, indem sie eine Aufgabe einbauten, bei der Sie einfach einem kleinen Jungen seinen Teddybär holen müssen. Die meisten Missionen sind deutlich anspruchsvoller, verkörpern eigene Geschichten und nehmen mehrere Stunden in Anspruch.

So werden Sie beispielsweise als Kämpfer in das Schicksal der Adelstochter Nalia verstrickt. Nachdem Sie die Burg ihres Vaters von Trollen befreit haben, treten Sie die Nachfolge des Landherren an und verwalten fortan das Gebiet, müssen Recht sprechen oder Handelsrouten sichern. Damit spucken Sie aber einer anderen Adelsfamilie gehörig in die Suppe, deren Filius Nalia zur Heirat zwingen will, um selbst in den Besitz der Burg zu kommen. Da Sie das natürlich nicht zulassen, missbraucht er seine Macht als Offizier und nimmt Nalia gefangen. Einige Nachforschungen Ihrerseits bringen ans Licht, dass der Bursche ein korrupter Verbrecher und Sklavenhändler ist. Legen Sie dem Vorgesetzten des Übeltäters genügend Beweise dafür vor, wird Ihre Begleiterin freigelassen und der Bösewicht bestraft. Außerdem lösen Sie Kriminalfälle, retten Gefangene oder zerschlagen einen Sklavenring. Als bösartiger Charakter können Sie alternativ auch selbst ein



DUMM GELAUFEN In dieser Grabkammer erwartet uns ein Hinterhalt mit zahlreichen Untoten. Zudem ist das schicke Bodenmosaik mit Fallen gespickt, was den Kampf erschwert.

Sklavenhändler werden. Da einige Aufträge in einer bestimmten Zeit erledigt werden müssen, sollten Sie besonders am Anfang nicht gleich jeden Job annehmen, sondern sich Stück für Stück vorarbeiten. Wichtige Ereignisse werden oft durch selbstablaufende Zwischensequenzen oder das Treffen mit bestimmten Figuren ausgelöst.

Nach der üblichen Erstellung Ihres Helden geht es ohne Umschweife gleich richtig zur Sache. Was bereits nach wenigen Stunden auffällt: Die elf Charakterklassen mit insgesamt mehr als 30 Spezialisierungsrichtungen (Kits) spielen sich sehr unterschiedlich. Die drei Charakter-Neulinge Hexer, Mönch und Barbar sind allesamt interessant. Da es für jede Klasse auch spezielle Quests gibt, ist die Wiederspielbarkeit von *Baldur's Gate 2* sehr hoch. Je nach Zusammensetzung Ihrer Heldengruppe müssen Sie auch die Gefechte unterschiedlich angehen. Deutlich weniger Bedeutung kommt jetzt Fernwaffen wie Bögen, Armbrüsten und Schleudern zu. Vielen Gegnern und Monstern können Sie mit Distanzattacken nicht mal ein Haar krümmen und müssen sich demnach etwas anderes einfallen lassen. Da Sie das Abenteuer, abhängig von der Klas-

BioWares Hommage an die Welt der Filme

Im Spielverlauf von Baldur's Gate 2 stolpern Cineasten immer wieder über Anleihen aus bekannten Kinoklassikern. Diese bilden in einigen Fällen sogar eigene Aufträge oder lockern einfach nur das Geschehen auf. Hier einige originelle Beispiele:

Das Schweigen der Lämmer

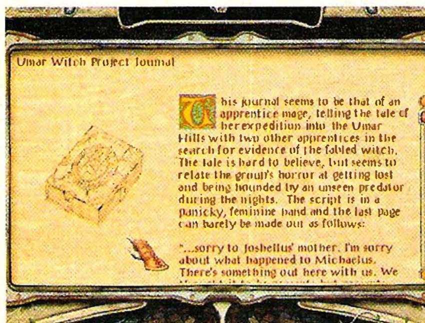
In einem Bezirk der Hauptstadt Athkatla versetzt eine Mordserie die Bevölkerung in Angst und Schrecken. Der Täter häutet seine Opfer. Nach intensiven kriminalistischen Ermittlungen lösen wir den Fall und finden bei dem Täter dieses erschreckende Beweisstück.



WIE BUFFALO BILL Aus Menschenhaut nähte sich der Täter eine fast fertige Rüstung.

Blair Witch Project

Ein kleiner, verängstigter Junge bittet die Helden um Hilfe, da sein Dorf scheinbar von üblen Mächten umgeben ist. Einige Dorfbewohner behaupten, eine uralte, böse Hexe sei zurückgekehrt und stecke hinter den Vorfällen. Bei den Nachforschungen stolpern wir über dieses Buch.



SAGENUMWOBEN Auch in Amn suchen neugierige Studenten nach einer mysteriösen Hexe.

Indiana Jones und der letzte Kreuzzug

In einem verlassenen Tempel müssen Sie ein Feld von Buchstaben überqueren. Dabei dürfen Sie nur die Felder betreten, die den Namen des Gottes enthalten, zu dessen Ehren der Tempel erbaut wurde. Andernfalls werden die Charaktere mit empfindlichen Zauberattacken bestraft.



BUCHSTABENSALAT Wie bei Indy gilt: Nur in den Fußstapfen unseres Herren wird er wandeln.

Testcenter – Baldur's Gate 2: Schatten von Amn

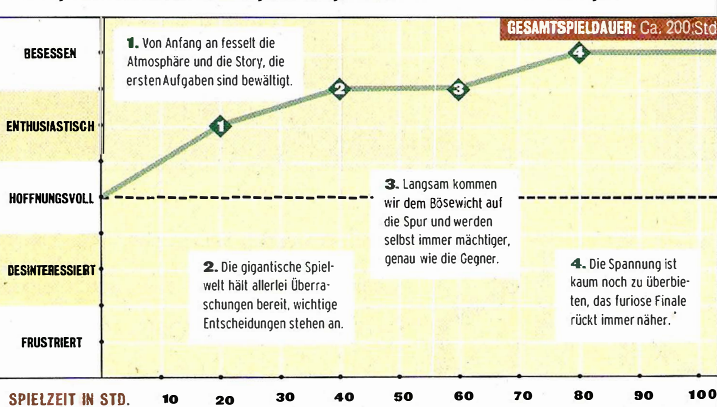
SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

Grafikkarte	Auflösung	Pentium 200 MMX 32	Pentium 200 MMX 64	Pentium II 300 64	Pentium II 300 128	K6-2 400 64	K6-2 400 128	Celeron 400 64	Celeron 400 128	Pentium III 500 64	Pentium III 500 128
Software	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
G400 (Matrox Millennium G400)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Rage128 (ATI Rage Fury)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
RIVA TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
TNT2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Savage4	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo3 (3dfx Voodoo3 3000 AGP)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

Baldur's Gate 2 sorgt für wochenlangen Spielspaß auf gleich bleibendem hohem Niveau. Neue Aufträge und überraschende Ereignisse sorgen immer wieder für Überraschungen.





DER BÖSEWICHT Jon Irenicus demonstriert seine große Macht und besiegt problemlos seine verdutzten Bewacher.

se, bereits auf Level 7 oder 8 (mit 89.000 Erfahrungspunkten) beginnen, sind die Gegner gleich von Anfang an nicht zu unterschätzen. Und: Ohne Magie gehen die Kämpfe nahezu immer in die Hose, da Ihre Widersacher oftmals ebenfalls jede Menge Hokuspokus parat haben. Damit ist der Schwierigkeitsgrad um einiges höher als im ersten Teil. Dank des bewährten Kampfsystems, das sich praktischerweise jederzeit unterbrechen lässt (zum Zaubern, Tränke einnehmen oder Anvisieren neuer Gegner), sind aber alle Probleme lösbar. Neu ist allerdings, dass die Pause aufgehoben wird, sobald Sie ins Inventar wechseln.

In Sachen Gameplay merzte nur selten ein Hersteller derart konsequent die Schwächen des Vorgängers aus. Übrig bleiben nur sehr wenige Kritikpunkte, von denen die nicht immer ideale Wegfindung das größte Sorgenkind ist. Haben Sie einen entsprechend starken PC, können Sie der Wegfindungsroutine mehr Rechenleistung zuweisen, was diese Probleme minimiert und Ihre Figuren kaum noch auf umständliche Umwege schickt. Dank ausblendbarer Menüleisten und einer besseren Auflösung, die sich manuell noch höher als die vorgesehenen 800x600 Bildpunkte schrauben

Minsc & Boo



Der auf Ruhm und Ehre versessene Waldläufer ist zusammen mit seinem Hamster wieder mit von der Partie und ein stattlicher Kämpfer für die vorderste Front. Durch seine gute Ausrichtung aber nur für Truppen mit entsprechender Einstellung zu empfehlen.



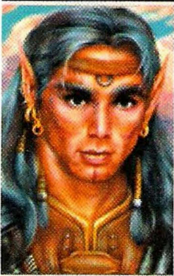
MEINUNG

Ein großartiges Rollenspiel zum Genießen, hier stimmt einfach alles.

Georg Valtin

Was BioWare hier abliefert, ist einfach unglaublich. *Baldur's Gate 2* erzählt eine packende, tiefgründige Story mit einer genialen Atmosphäre, die besonders durch die Interaktion zwischen den Charakteren lebt. Es ist schon faszinierend, wie verschiedene Handlungsstränge miteinander verflochten werden – und das über die gesamte Spieldauer. Ebenfalls lobenswert ist die erfrischende Portion Humor, die trotz der traditionellen Umgebung nie unpassend wirkt. Außerdem bietet *Baldur's Gate 2* als eines von sehr wenigen Spielen die Möglichkeit, den Spielverlauf selbst zu beeinflussen und das Spiel auf völlig verschiedene Art und Weise zu lösen. Originelle Aufgaben, gigantische Monster und ebensolche Zaubersprüche werden bei Fans für Freudentränen sorgen. Für mich eindeutig das bisher beste Computerspiel und ein Pflichtkauf für jeden Rollenspieler.

Haer-Dalis



Diesen Tiefling, der einer Schauspielertruppe aus der Stadt Sigil angehört, befreien Sie im Laufe des Spiels, woraufhin er sich Ihnen anschließen will. Er ist ein Blade (besonderer Barde), der mit poetischen Einlagen glänzt und zwei Waffen gleichzeitig benutzt.



■ PACKENDES GEFECHT In der Basis der Sklavenhändler kommt es zu einem ersten infernalen Gefecht. Gegen unser Bombardement mit Zaubern haben die Gegner keine Chance.

In der nächsten Ausgabe folgt ein Nachtest der DEUTSCHEN VERSION!

lässt, haben Sie das Geschehen jederzeit im Griff. Klar, dass sich die bessere Übersicht besonders in Kämpfen positiv auswirkt. Die Schauplätze sind kompakt angeordnet, so dass nervige Dauermärsche der Vergangenheit angehören. Mit Ausflügen auf andere Ebenen oder Besuchen von Dunkelelfenstädten fallen die Erkundungstouren abwechslungsreicher aus und machen ob des oft wechselnden Ambientes viel Spaß. Grafisch untermalt das Spiel mit detaillierten Hintergründen und ansehnlichen Lichteffekten (OpenGL-Unterstützung sei Dank) eindrucksvoll die Atmosphäre. Dazu ertönen in gewohnt überzeugender Qualität bombastische Orchesterklänge und passende Synchronstimmen aus den Lautsprechern. Das ist zwar nicht das Wichtigste bei einem Rollenspiel, unterstreicht aber das Geschehen und vermittelt das Gefühl, die Geschichte mitzuerleben. Und diese gelungene Kombination aus Substanz und Ambiente machen *Baldur's Gate 2* zum bisher besten Rollenspiel.

Georg Valtin

Neue Charaktere

Obwohl BG 2 die zweite Edition der AD&D-Regeln verwendet, stehen Klassen der dritten Ausgabe zur Auswahl.

Hexer

Der magiebegabte Hexer unterscheidet sich insofern vom Zauberer, dass er Sprüche nicht von Schriftrollen lernen kann. Vielmehr wählen Sie bei jedem Levelaufstieg eine oder mehrere Zauberformeln aus, die der Hexer dann in einer bestimmten Anzahl frei einsetzen kann.

Mönch

Als Vertreter des waffenlosen Kampfes wird der Mönch besonders in den höheren Levels ein sehr starker Charakter. Zudem kann er sich mit Spezialfähigkeiten selbst heilen und wird mit zunehmender Spieldauer gegen bestimmte Zauber, Gift und sogar physische Attacken immun.

Barbar

Diese wilden Burschen eignen sich besonders als Nahkämpfer für die vorderste Front. Sie bewegen sich schneller als alle anderen Klassen und bekommen zudem mehr Lebenspunkte. Für den Barbar eignet sich besonders die neue Rasse Halb-Ork.



Wer Baldur's Gate 2 ignoriert, hat offensichtlich Fledermäuse unterm Helm.
Florian Stangl

MEINUNG

Erst dachte ich, die Atmosphäre von *Vampire* sei kaum noch zu übertreffen. Dann kam *Deus Ex* und ich fragte mich, ob diese Flexibilität zu steigern sei. *Baldur's Gate 2* schafft beides mühelos. Mein Gott, was haben die Jungs von Bioware nicht alles in dieses Epos gepackt! Wer *Baldur's Gate 2* ignoriert, hat offensichtlich Fledermäuse unterm Helm.

TESTURTEIL — Baldur's Gate 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Baldur's Gate 2** 11/2000 — Die neue Referenz schlägt die versammelte Konkurrenz in allen Belangen: ein wahres Meisterwerk.
- **Diablo 2** 8/2000 — Auf seine Weise genial, aber im Vergleich kein echtes Rollenspiel.
- **Baldur's Gate** 2/99 — Belebte das Genre neu und ist für Einsteiger eine gute Wahl.
- **Planescape Torment** 2/2000 — Kann *BG 2* in Sachen Komplexität und Atmosphäre Paroli bieten.
- **Icewind Dale** 9/2000 — Kampflastiger, solider AD&D-Vertreter, aber fehlende Spieltiefe.

GRAFIK .... Sehr gut
Detaillierte Hintergründe und schöne Effekte.

SOUND .... Sehr gut
Passende Stimmen und hochwertiger Soundtrack.

STEUERUNG .... Sehr gut
Bekannt, bewährt und sogar konfigurierbar.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Wochenlanger Spielspaß mit Ihren Freunden.

92%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 2 233	Pentium 2 400
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	32xCD-ROM
HD: 800 MB	HD: 2,5 GB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 6 Internet 6
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 4

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Die zweite Front

Im Mond-Remix von Earth 2150 treffen Sie alte Bekannte und erleben neue Schlachten.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **TopWare** ■ ANBIETER **Echtzeitstrategie** ■ PREIS **Ca. DM 60,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- Drei Kampagnen
- Flexible 3D-Grafik
- Tag-/Nachtwechsel
- Wettereffekte
- Land- und Tunnelkämpfe
- Konfigurierbare Einheiten
- Forschungsstammbaum

Drei Kriegsparteien kämpfen in *Earth 2150* um die verbliebenen Rohstoffe, damit sie der todgeweihten Erde entkommen und eine neue Heimstätte suchen können. Im Nachfolger des letztjährigen Top-Strategietitels ist der Mond Schauplatz heftiger Science-Fiction-Schlachten.

The Moon Project ist eine Variation des hervorragenden *Earth 2150.* Dementsprechend werden erfahrene Spieler leicht damit zurechtkommen, die drei Kampagnen zu bestreiten. Das Szenario des Vorgängers wird dahingehend erweitert, dass die Fraktion der Lunar Corporation (= LC) ein geheimes, titelgebendes Forschungsprojekt auf dem Mond vorantreibt, was die Konkurrenz zu verhindern sucht. Für *The Moon Project* wurde das Ensemble der Gebäude und Einheiten erweitert. So kann die LC ein Aufklärungsfahrzeug vom Typ New Hope einsetzen. Dieses ist nicht sehr schlagkräftig, vermag sich jedoch selbst zu reparieren, so dass es schwächeren feindlichen Einheiten kaum möglich ist, New-Hope-Vehikel zu zerstören. Die Missionen verlegen das Kampfgeschehen entweder auf die Oberfläche des Mondes oder auf die Erde; wie in *Earth 2150* können Sie Tunnelsysteme bauen und so den Gegner durch einen Angriff von unten überraschen. Das Missionsdesign wurde kräftig aufgemöbelt, denn statt hirnloser Plattmacherei dürfen Sie Transporter eskortieren, Spione retten, feindliche Basen sabotieren oder Einheiten vor Meteoriteneinschlag schützen. Für Überraschungen sorgen Artefakte, die Sie zufällig in entlegenen Teilen der Karte oder beim Buddeln im Mondstaub finden.

Technisch ist alles beim Alten geblieben, spielerisch verfügt der Mondkrieg über mehr Pep als die irdische Auseinandersetzung im Vorgänger.



FÜR ZAR UND VATERLAND Die Missionsziele sind einfallsreich. In einer der ersten ED-Missionen eskortieren Sie ein halbes Dutzend Transporter zu einem entlegenen Stützpunkt.

Grafisch hat sich gegenüber *Earth 2150* wenig verändert, die Mondoberfläche ist noch öder als die Steppen Sibiriens. Während der Kämpfe zeigt das Spiel seine ganze Pracht; neben den bekannten Licht- und Explosionseffekten dürfen Sie jetzt den Tanz von Elektroblitzen und prasselndem Funkenregen beim Beschuss eines Kraftwerks bewundern. Die Sprachausgabe wirkt weniger überzeugend als etwa in *Dark Reign 2*, Missionsanweisungen werden in übersichtlicher Weise präsentiert und im Zweifelsfall verändert. Dutzende neuer Karten stehen für Online-Partien zur Verfügung.

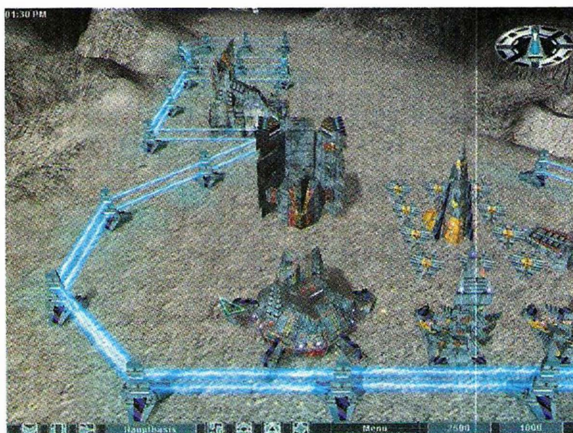
Peter Kusenbeg



MEINUNG

Taktiker und Aufbaustrategen dürfen sich diese Mondreise nicht entgehen lassen.
Peter Kusenberg

Zwischen Kratern und Felswüsten feiern die aus *Earth 2150* bekannten Kriegsparteien ein wildes Schlachtfest, das dem irdischen Tohuwabohu in nichts nachsteht. *The Moon Project* zeichnet sich durch unterhaltsame Missionen und ein leicht zugängliches Spielprinzip aus, die Landschaften sind so karg wie im irdischen Vetter. Die Atmosphäre leidet unter der mittelmäßigen Sprachausgabe.



MONDFRAUEN Die LC hat sich auf dem Mond häuslich niedergelassen. Der Hausfrieden wird alsbald von den anderen Kriegsparteien gestört.

TESTURTEIL — The Moon Project

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Earth 2150 12/99
Das ausgefeilte Spielprinzip ließ *C&C 3: Tiberian Sun* blass aussehen.

The Moon Project 11/2000
Die Schlachten auf dem Mond machen in der Variante ähnlich viel Spaß wie die Kämpfe auf der Erde.

Dark Reign 2 8/2000
Technisch *Earth 2150*-Niveau, spielerisch eher solide Hausmannskost.

Ground Control 8/2000
Taktik statt Gebäudebau: Grandiose Grafik und turbulente Schlachtszenen.

Thandor 2/2000
Dem Abklatsch von *Earth 2150* fehlt es deutlich an Atmosphäre.

GRAFIK .... Sehr gut
Detailreiche 3D-Ansicht, stimmungsvolle Effekte.

SOUND .... Befriedigend
Die Sprachausgabe wirkt uninspiriert.

STEUERUNG .... Sehr gut
Einheiten und Gebäude sind leicht zu managen.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Spielvarianten und abwechslungsreiche Karten.

89%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II 350
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 250 MB	HD: 570 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 15 Internet 15
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

■ LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU
Die Sowjetsoldaten marschieren in New York, Chicago und San Francisco ein. Wird es den Yankees gelingen, die Herrschaft des Kapitals wiederherzustellen?

Der Untergang des Abendlandes

In einem fiktiven 20. Jahrhundert streiten Sowjetunion und Westalliierte um die Weltherrschaft.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Westwood Studios** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Oktober 2000** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- 2 Kampagnen
- 24 Missionen
- 28 Einzelspieler-szenarien
- Gefilmte Zwischen-sequenzen
- *Tiberian Sun*-Technik
- Erfahrungspunkte für Einheiten

Echtzeitstrategen dürfen jubilieren: In diesem Herbst erscheint neben *Sudden Strike, The Moon Project* und *Submarine Titans* der neueste Streich aus dem Hause Westwood. Wie laut wird ihr Jubel über den vierten *Command & Conquer*-Titel sein? Oder gibt es gar ein Buhkonzert?

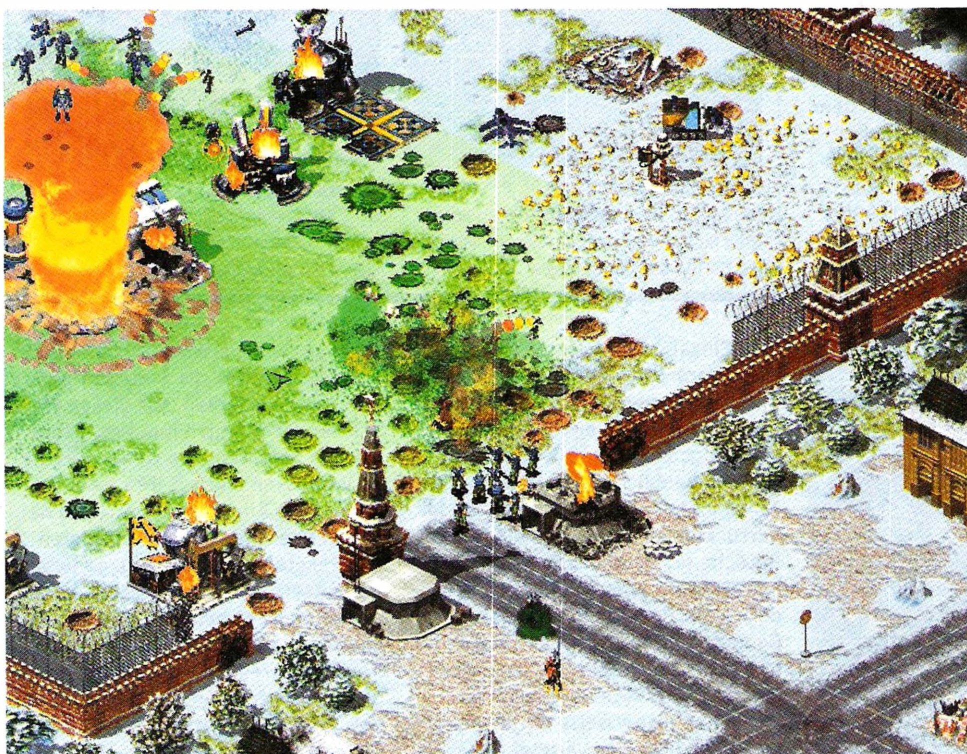


C'EST LA VIE In der fünften Sowjet-Mission müssen Sie den Eiffelturm elektrisieren – mit dem verrückten Bombenleger Iwan und einer Horde todesmutiger Infanteristen.

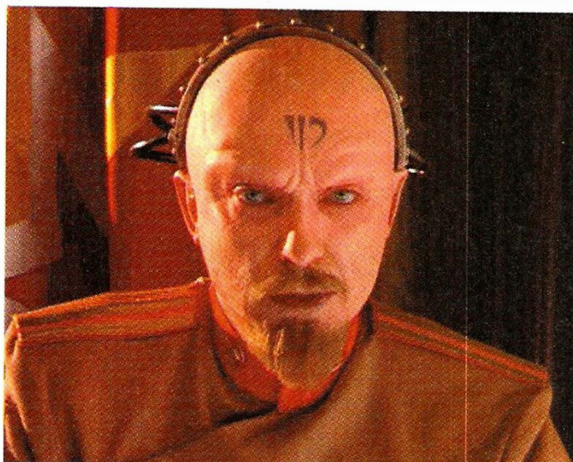
Der 26. August 1999 war T-Day: *C&C 3* wurde mit rund einjähriger Verspätung veröffentlicht – und die Spielerwelt stand Kopf. Innerhalb von vier Tagen wurden allein in Deutschland über 200.000 Exemplare von Tiberian Sun verkauft. Trotz der Begeisterung über die Qualitäten des Bestsellers ärgerten sich viele Kritiker und Fans über spielerische und technische Mängel. Als Westwood *Alarmstufe Rot 2* ankündigte, war infolgedessen die Erwartungshaltung weniger euphorisch ...

Auch nach dem Tod des großen Diktators Josef Stalin können sich die Soldaten der Roten Armee nicht zur Ruhe setzen.

Größte Euphorie herrscht dagegen in der Kommandozentrale der Sowjetregierung in der Fortsetzung des zweiten *Command & Conquer*-Titels: In einem fiktiven 20. Jahrhundert führt der Konflikt zwischen den USA und der U.d.S.S.R. zum Dritten Weltkrieg. Der Anführer der Ostblockmächte ist eine tumbe Saufnase namens Alexander Romanov; er lässt sich von dem gefühllosen Wissenschaftler Yuri manipulieren, der nicht nur äußerlich dem *C&C 3*-Bösewicht Kane ähnelt. Zu sehen sind Romanov, Yuri und zahlreiche Nebenfiguren in den Zwischensequenzen, die mit teils recht bekannten Schauspielern, darunter *Twin Peaks*-Star Ray Wise, vor billig aussehenden Kulissen inszeniert wurden. Wie im Vorgänger aus dem Jahre 1996 besteht die Möglichkeit, in einer Kampagne die Kontrolle über die sowjetischen Truppen, in einer zweiten Kampagne den Befehl über die Amerikaner und ihre Verbündeten zu übernehmen. Der Spieler schlüpft auf beiden Seiten in die Rolle eines Nachwuchsoffiziers, der bis zu höchsten Staatsämtern aufsteigen kann – wenn es ihm gelingt, sich beim Kampf gegen den Feind zu bewähren. Jede Kampagne besteht aus zwölf Missionen; die meisten Aufträge verlangen von Ihnen, dass Sie eine Basis errichten, Einheiten produzieren und den Gegner am jeweiligen Einsatzort plätten. In beiden Kampagnen gibt es zum Beispiel eine Mission, in der die Hawaii-Inseln zum Kriegsgebiet werden: Hier landen Sie mit einem kleinen Expeditionstrupp, errichten eine Basis und ergreifen dann Maßnahmen zur Verteidigung Ihres Stützpunktes. Haben Sie erste Angriffe des Gegners abgewehrt, produzieren Sie im Eilverfahren Dutzende von Panzern, Infanteristen und Kanonenboote und legen des Gegners Gebäude in Schutt und Asche. Bei einem der actionreichsten Einsätze in der Alliierten-Kampagne müssen Sie das Labor des Wissenschaftlers Albert Einstein



INS SCHWARZE GETROFFEN Die Russen scheuen sich nicht, ein Atombömbchen auf die alliierten Streitkräfte zu werfen. Bis zur nächsten Bombe verbleiben Ihnen 20 Minuten, um die Sowjets unschädlich zu machen.



IRRER BÖSEWICHT Kane-Ersatz Yuri wirkt bedrohlich: Eine Tätowierung ziert die Stirn des Mutanten, ein Drahtgeflecht den Kopf.

Jede Mission spielt an einem anderen Schauplatz. Als Taktik empfiehlt sich zumeist der berühmt-berüchtigte Tank Rush.



NICHT WASSERSCHEU Mit U-Booten kämpfen Sie auf US-Seite gegen sowjetische Kreuzer.

vor russischen Angriffen schützen. Abwechslung bieten gelegentliche Taktik-Missionen. Auf US-Seite müssen Sie einmal mit einer Hand voll Elitekämpfer dem Feind technische Information klauen und zwei Silos in die Luft jagen. Sie verfügen über Spione, die sich ganz im Stil ihres Kollegen aus *Commandos* tarnen und so unbemerkt feindliche Wachposten passieren können. Anders als in dem 1998er Taktikspiel sind die Gegner hier dumm wie Sauerkraut: Sie schauen gelassen dabei zu, wie in Spuckreichweite ein ganzer Feindestrupp vorbeitrampelt. Daher verzichten Sie besser auf Spione und bringen stattdessen Superheldin Tanya zum Einsatz. Den Veteranen des ersten *Alarmstufe Rot* (= *C&C 2*) ist die draufgängerische Dame bekannt; mit ihrer Magnum erledigt sie in Sekunden ganze Infanterie-Divisionen.

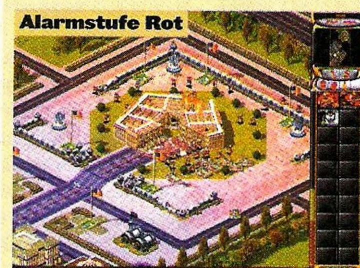
Ein ebenbürtiger Widerpart von Tanya im Lager der U.d.S.S.R. ist der Verrückte Iwan, dessen abgedrehte Sprüche für Schmunzeln sorgen. Er hat nicht nur eine große Klappe, sondern kann Bomben in Gebäuden des Gegners unterbringen. Sprengt er eine Tankstelle in die Luft, dann werden die in der Nähe befindlichen Feinde möglicherweise durch umherfliegende Trümmer verletzt, machen allerdings keine Anstalten, in irgendeiner Form aktiv zu werden. Ungestört sehen amerikanische Soldaten dabei zu, wie die Sowjets Psi-Generatoren einsetzen. Mit diesen Maschinen ist es Ihnen möglich, gegnerischen Soldaten eine Gehirnwäsche zu verpassen und auf Ihre Seite zu lotsen. Die Amerikaner verfügen dagegen über fliegende Infanteristen mit Raketenrucksäcken, so genannte Rocketeers, die von einfachen Landeinheiten nicht behelligt werden, allerdings selbst dann nicht in den Kampf eingreifen, wenn dieser wenige Meter von ihnen entfernt stattfindet. Die Prisma-Technik der USA erschwert es den Sowjets, gegnerische Basen einzunehmen, da die entsprechenden Prismen gebündelte Licht-

Das Gleiche in Bunt

C&C 3: Tiberian Sun spielte in einer Mondlandschaft, auf der Tiberium wächst und Panzer umherstreifen. Alarmstufe Rot 2 bringt Farbe ins C&C-Universum.



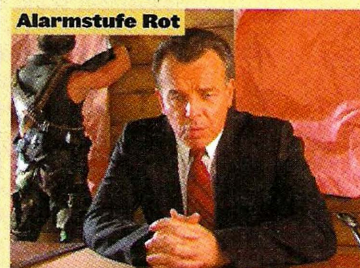
GRAFIK
Fetzige Explosionen, funkelnde Elektroblitze und Staubfontänen schaffen eine heimelige Endzeitstimmung.



GRAFIK
Rot, Blau, Gelb und Grün sind in Ost und West gleichermaßen beliebt. Die Optik erinnert an grell-bunte Comicstrips.



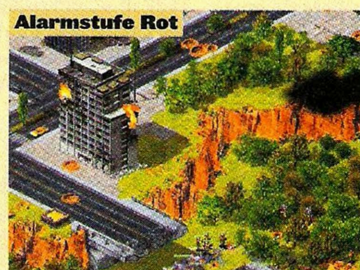
STORY
Die Zwischensequenzen sind pathetisch wie in den Vorgängern. Die Knödelei der Schauspieler treibt die Handlung voran.



STORY
Ray Wise, der Leland Palmer aus der TV-Serie *Twin Peaks*, ist einer der wenigen Lichtblicke in den Zwischensequenzen.



LANDSCHAFT
Die Farben Grau und Braun dominieren, grün ist das Tiberium. Auf Dauer wirken die Karten öde, passen aber zur Story.



LANDSCHAFT
Jede Mission entführt in bislang ungesehene Gegenden. Landschaftselemente sind weniger detailreich als in *C&C 3*.



SCHWARZWALDMÄDELS Im deutschen Mittelgebirge müssen Sie den Nobelpreisträger Albert Einstein vor den russischen Panzern schützen.

Testcenter Alarmstufe Rot 2

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC*

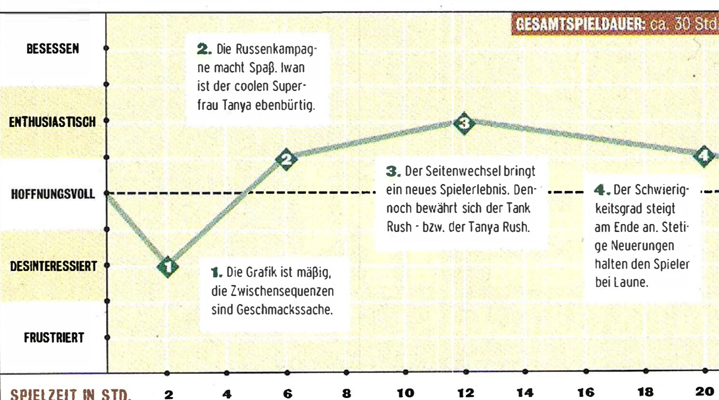
Grafikkarte	PROZESSOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
Software	640 x 480	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
G400 Matrox Millenium G400	640 x 480	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Rage128 ATI Rage Fury	640 x 480	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
RIVA TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Savage4	640 x 480	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion	640 x 480	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo3 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce	640 x 480	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

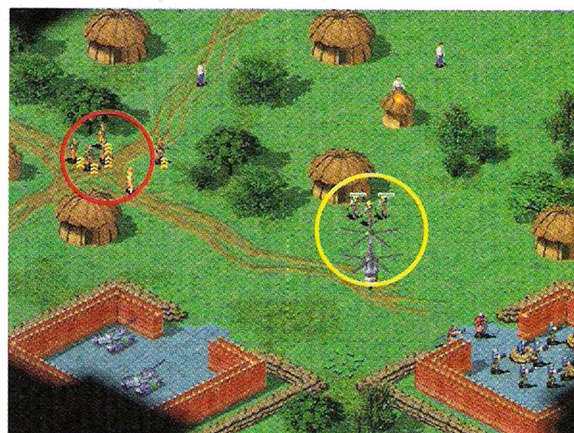
* Alarmstufe Rot 2 unterstützt keine 3D-Karten (= identische Werte).

WAS IST WAS? Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

In *C&C 3* standen zwei Kampagnen mit jeweils 16 Missionen zur Auswahl. *Alarmstufe Rot 2* begnügt sich mit insgesamt 24 Missionen, einige davon sind innerhalb von zehn Minuten zu bestreiten.



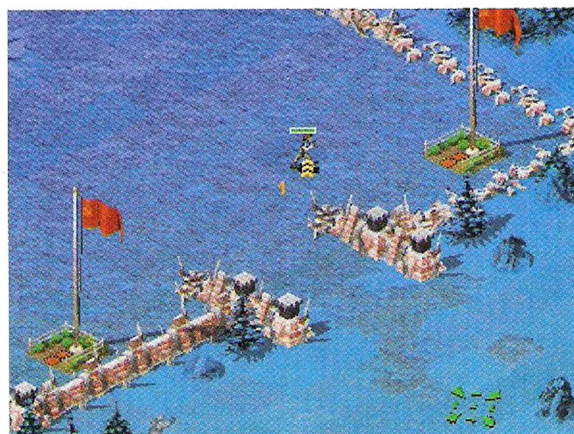


SCHÖN DOOF Die in einer Distanz von 20 Metern angelandeten Truppen (gelb) werden von den Gegnern (rot) missachtet.

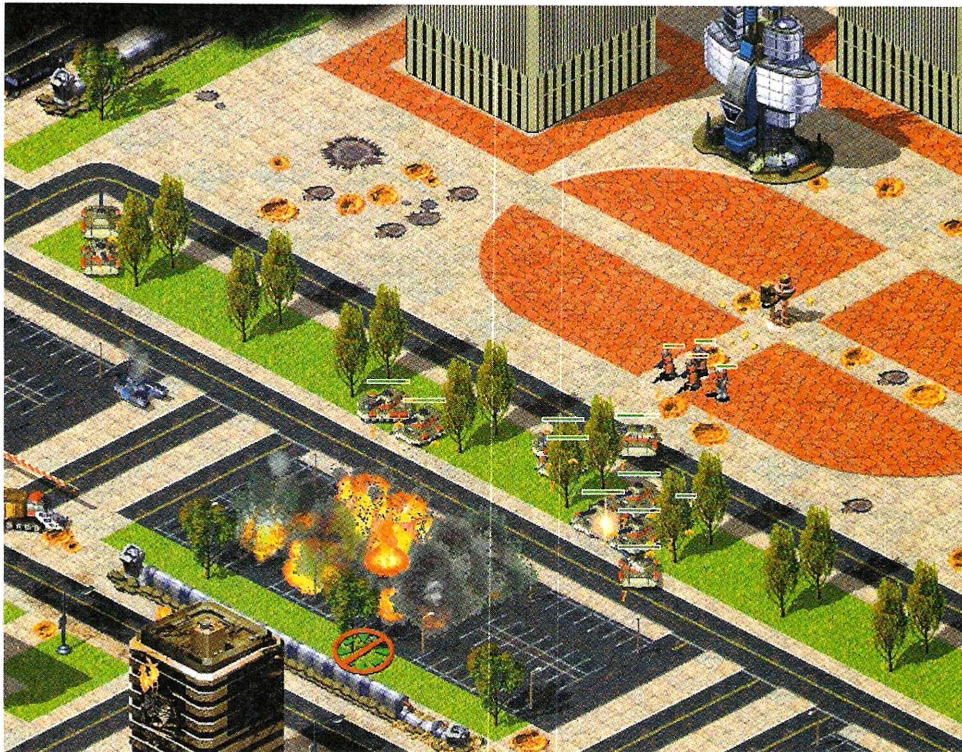
strahlen auf die Angreifer lenken und diese verbrennen. Tarnpanzer der Alliierten nehmen auf Wunsch die Gestalt von Tannenbäumen an, Spione können sich in Schlittenhunde verwandeln.

Derartige absurde Elemente betonen den komischen Aspekt des Spiels, dessen Zwischensequenzen den Kalten Krieg der 50er- und 60er-Jahre zu persiflieren versuchen. Das Ergebnis ist Geschmackssache - die einen schmunzeln, die anderen verziehen das Gesicht. Dennoch bleibt die Hintergrundgeschichte spannend und es gibt einige überraschende Handlungssprünge. Grotesk wirkt die Diskrepanz zwischen den kinofilmartigen Szenen und der altmodischen Spielgrafik. Die Technik wurde nahezu unverändert von *Tiberian Sun* übernommen. Statt der grün-grauen Tristesse der postnuklearen Landschaften des 1999er-Bestsellers werden Ihnen jetzt Kriegsschauplätze präsentiert, deren Gebäude, Wälder und Einheiten in knalligsten Primärfarben die Augen der Spieler malträtieren. Während die Entwickler von *Sudden Strike* oder *Commandos 2* auf eine möglichst wirklichkeitsnahe Gestaltung der Karten Wert legen, hat Westwood die

Die Künstliche Intelligenz verdient eher den Namen Künstliche Dummheit. Profis erledigen die Aufträge mit Leichtigkeit.



SUPERTANYA Mit ihrer 44er Magnum erledigt Heldin Tanya elf Soldaten und drei Hunde – in fünf Sekunden. Danach sprengt sie die Basis.



EMPIRE STATE BUILDING Die Rote Armee zerdeppert die Metropolen der amerikanischen Kontrahenten. Das Ziel fast aller 24 Missionen besteht darin, bestimmte Gebäude zu zerstören - oder alles platt zu machen, was sich bewegt.



Schön, dass sich die Entwickler selbst auf die Schippe nehmen! Ob das freiwillig geschah?

MEINUNG

Florian Stangl

Dass ich im Fall von *Alarmstufe Rot 2* optimistischer zunächst war als jetzt das fertige Spiel rechtfertigt, liegt am fehlenden Feinschliff. Das Grundgerüst steht und gefällt mir ausgesprochen gut - wenn da nicht ständig das Gefühl erzeugt würde, dass mit drei Monaten mehr Fehlersuche das Spiel deutlicher runder geworden wäre. Die altbackene Technik stört mich dabei weniger als die teils strunzdummen Gegner oder das ewige Beseitigen-Sie-alle-Gegner-Missionsdesign. Wenn mal Spannung entsteht, dann wird diese sofort danach durch ärgerliche Kleinigkeiten gedämpft. Da helfen auch die unterhaltsamen Videos mit herrlich klischeehaften Figuren aus dem Kalten Krieg nichts mehr - da muss ich Herrn Kusenberg widersprechen. Humor ist eben Geschmackssache. Dennoch: Früher hatten die *C&C*-Spiele bei mir sofort Schmetterlinge im Bauch ausgelöst - jetzt verursacht diese alte Liebe Sodbrennen.

Freiheitsstatue, die Pariser Innenstadt und den Kreml mit einer Gummibärchenoptik versehen. Gekämpft wird an historischen Schauplätzen, wie im ersten Teil findet der Showdown in den Zentren der Macht statt. Neu ist die Möglichkeit, seine Einheiten durch Erfahrungspunkte aufzuwerten. Überlebt eine sowjetischer Tesla-Soldat mehrere Schlachten und erledigt Dutzende von Gegnern, wird er so stark, dass er allein ein ganzes Regiment einäschert.

Das Management der Rohstoffe blieb im Vergleich zum Vorgänger weitgehend unverändert: Sie bauen Gold oder Erdöl ab, verkaufen diese Ressourcen und kaufen Gebäude und Einheiten. Die Produktionstransporter sind deutlich aufgewertet worden: Dank der Chrono-Technik können sich amerikanische Sammelfahrzeuge zur Fabrik teleportieren; die russischen Sammler sind mit Maschinengewehren bestückt und verfügen über eine dezimeterdicke Panzerung. Die Auswahl an Spielvarianten im Mehrspielermodus ist ähnlich knapp wie in *C&C 3* geraten; immerhin ist die Auswahl der Karten ansprechend, zahlreiche Städte und Landschaften können als Einsatzgebiete missbraucht werden. So dürfen Sie mit Ihren Panzern durch europäische Metropolen düsen - wobei Hamburg, London und Rom genau so aussehen wie Chicago und Miami. Für Internet-Partien benötigen Sie leistungsstarke PCs. Der Schwierigkeitsgrad ist angemessen, Einsteiger werden nach der Lernkampagne rasch in der Lage sein, zu bauen, zu kämpfen - und die Dummheit der KI auszunutzen.

Peter Kusenberg

C&C-Veteranen werden wenige Neuerungen begrüßen dürfen. Die gewöhnliche doch zugängliche Steuerung wurde beibehalten.



KARNEVALSZUG Die Gummibärchenoptik sorgt für kunterbunte Stadtlandschaften.



MEINUNG

Mit Wodka im Blut und Nostalgie im Herzen mag das bunte Schmierentheater Spaß machen.

Peter Kusenberg

Die Gegner sind dumm wie Toastbrot, die Technik befindet sich auf dem Stand von 1995, neue Einheiten sind rar - und das Wort „Innovation" klingt hier so fremd wie das Wort "Sittsamkeit" in einer RTL-Talkshow. *Alarmstufe Rot 2* ist ein altmodisches Strategiespiel, dessen Zwischensequenzen keineswegs lustig sind, sondern Anlass bieten, sich für Twin Peaks-Schauspieler Ray Wise zu schämen. Dennoch hab ich mich dabei erwischt, wie ich während einiger Missionen, etwa bei den Straßenkämpfen in Miami, gebannt auf den Bildschirm starrte und mit Freude an der Zerschlagung des internationalen Kapitalismus arbeitete. Begründen kann ich dieses eigentümliche Verhalten mit dem biederen Charme des Spiels, dessen Kampagnen spannende Missionen enthalten. Allerdings führt dort der berüchtigte Tank Rush am schnellsten zum Erfolg. Für ihr nächstes *C&C*-Projekt sollten die Westwood-Entwickler den virtuellen Staubwedel auspacken - oder bei den polnischen Entwicklern von *The Moon Project* nachfragen, wie ein zeitgemäßer Echtzeitstrategietitel gemacht wird.

TESTURTEIL — Alarmstufe Rot 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Age of Empires 2** 11/99 — Bauen und Kämpfen in stilvollem Ambiente macht das Mittelalter lebendig.
- **C&C 3: Tiberian Sun** 10/99 — Der dritte *C&C*-Teil war technisch und spielerisch enttäuschend.
- **StarCraft** 6/98 — Das Spielkonzept des Blizzard-Klassikers ist nahezu makellos.
- **Alarmstufe Rot 2** 11/2000 — Der allzu konventionelle Aufbau verhindert spielerische Überraschungen. Die Technik ist altbacken.
- **Submarine Titans** 11/2000 — Der besonders knifflige *StarCraft*-Klon weckt nostalgische Gefühle.

GRAFIK .... Befriedigend
Die veraltete *C&C*-Technik ist knallig bunt.

SOUND .... Gut
Stimmige Dialoge, pompöser Soundtrack.

STEUERUNG .... Gut
Die Steuerung aus *C&C 3* wurde übernommen.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Konventionelle Deathmatch-Partien.

81%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium III 500
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 200 MB	HD: 420 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 4
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Blumentopf statt DFB-Pokal

Ob EA Sports jemals den Fußball gemanagt kriegt? 2002 möglicherweise, 2001 jedenfalls noch nicht.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **EA Sports** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

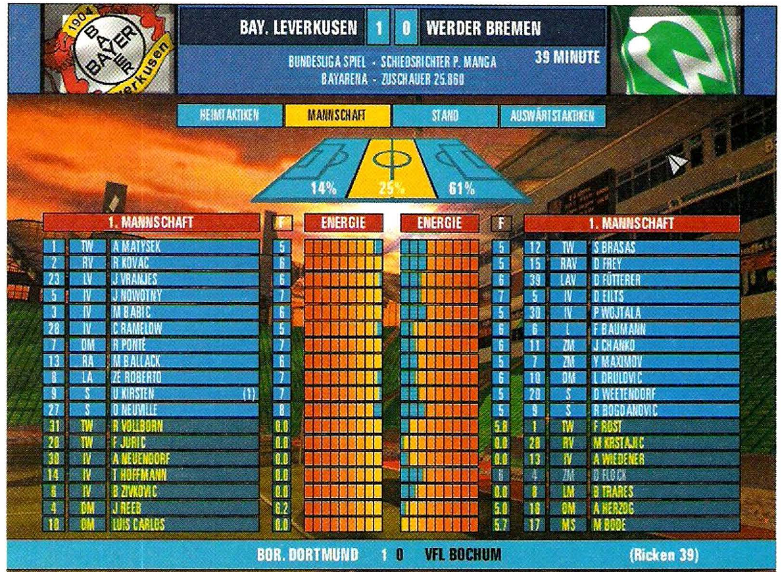
AUF EINEN BLICK

- 8 verschiedene Länder
- Original-Vereine/-Wappen/-Spieler/-Stadien
- Spieler-/Vereinsdaten-Editor
- 3D-Spielszenen im *Bundesliga Stars*-Format
- Kommentar von Rolf Töpperwien
- Exklusives EA-Mail-System

Die Fans klagen über zu wenig Parkplätze, die alte Südtribüne macht's auch nicht mehr lange und ein Blick in die Bilanz sagt uns, dass der portugiesische Superstar einfach zu teuer ist: *Bundesliga 2001* macht Sie zum Trainer und Manager eines mehr oder minder professionell geführten Fußballvereins.

Das Spiel heißt zwar *Bundesliga 2001*, was Sie aber nicht daran hindert, auch in sieben anderen europäischen Ländern anzuheuern. Den Schwierigkeitsgrad wählen Sie zu Beginn, indem Sie sich für eine von drei unterschiedlich kniffligen Saisonzielen entscheiden – das kann der Aufstieg sein, ein bestimmter Jahresüberschuss, die Champions-League-Teilnahme oder der Klassenerhalt. Als einziger Fußballmanager trumpft *Bundesliga 2001* mit den Teams und Stadien der laufenden Saison auf. Zwar unterscheiden sich die Kicker in den 3D-Szenen (basieren auf der aktuellen *Bundesliga Stars*-Engine) allenfalls in Haut- und Haarfarbe, doch die Übertragungen sind nett anzusehen, lassen sich auf Highlights beschränken und werden meist passend von Rolf Töpperwien kommentiert. Natürlich hat *Bundesliga 2001* all die Standard-Features, die man von einem Spiel dieser Art erwartet. Nach dem Motto „Die Presse mahnt's an – wir bauen's ein" hat die EA-Sports-Crew auch diesmal einige Funktionen integriert und erweitert: Es gibt erstmals eine Jugendabteilung, zudem lassen sich Spielerdaten und Pokalmodi komfortabel per Editor ändern. Ebenfalls neu: Die realitätsfremde „Boost"-Funktion steigert die Werte eines

Nach dem Motto „Die Presse mahnt's an – wir bauen's ein" hat die EA-Sports-Crew auch diesmal einige Funktionen integriert und erweitert.



FLASCHE LEER? Die Schnellansicht zeigt während der Berechnung die Erschöpfung der Spieler an, so dass Sie rechtzeitig Auswechslungen vornehmen können.

Spielers im Training enorm – auf Kosten eines höheren Verletzungsrisikos. *Bundesliga 2001* fehlt, was *Kicker* zu *Kicker* und *Anstoss 3* zu *Anstoss 3* macht: ein bisschen Augenzwinkern. Insbesondere nerven Routine-Aufgaben: Zu Ihrem Alltag gehört unter anderem das Beantworten Dutzender von „EA-Mails" („Nein, Herr Heintkes, Sie können Herrn Ballack auf gar keinen Fall für zwei Millionen Mark haben!"). Hinzu kommt, dass viele Dinge im Hintergrund passieren TV-Rechte, Banden- und Trikotwerbung, Fanartikel und viele andere Daten werden unter „ferner liefen" in der Gewinn-/Verlustrechnung aufgeführt, ohne dass Sie sie beeinflussen könnten.

Petra Maueröder



MEINUNG

Schon besser, aber längst kein Anstoss! Vor allem die Atmosphäre kommt zu kurz.

Petra Maueröder

Trotz Originalwappen bringt es EA Sports fertig, dass die Atmosphäre im Bundesliga-Manager ähnlich unbefriedigend ist wie ein unvollständiges Panini-Sammelbildchen-Album. Die nervige Ausklapp-Steuerung hat wenig mehr Komfort als die Kicker-Stecktabelle. Wer die Vorgänger kennt, fühlt sich mittlerweile angenervt von einem Fußballmanager, der so konsequent auf der Stelle tritt.



EIN TRITT FREI Während der besonders schicken 3D-Übertragungen dürfen Sie Taktiken und Kameraansicht jederzeit ändern.

TESTURTEIL Bundesliga 2001

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Anstoss 3 3/2000
Maß aller Dinge: Humorig und vielseitig, aber für Einsteiger zu komplex.

Kicker Fußballman. 11/99
Ausgefuchste Steuerung, super-übersichtliche 2D-Spielszenen – klasse!

Bundesliga 2001 11/2000
Schwer zu durchschauendes und umständlich zu bedienendes Fußballmanager-Werk mit zu wenig Tiefgang.

Bundesliga 2000 09/99
Qualitativ auf ähnlichem Niveau wie *Bundesliga 2001*, aber günstiger.

Hattrick! Wins 12/99
Ikarions Mammut-Endlosprojekt, das in fast allen Disziplinen versagte.

GRAFIK .... Gut
Gute Spielszenen, altbackenes Menüdesign.

SOUND .... Gut
Nerviges „Klacken", guter Sprachkommentar.

STEUERUNG .... Befriedigend
Unnötig überladene, komplexe Menüleiste.

MEHRSPIELER .... Mangelhaft
Zeitbeschränkung und Netzwerkmodus fehlen.

69%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II 500
32 MB RAM	128 MB RAM
2xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 300 MB	HD: 300 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 6 Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD 6
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Rückstand durch Technik

Der Macher der letzten drei Wizardry-Teile führt die Tradition der Rollenspiel-Epen unter neuer Flagge fort.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Heuristic Park** ■ ANBIETER **Activision** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Oktober 2000** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 4 Charakterklassen
- 10 Charakterstämme
- 15 Ausbildungswege
- 30 Skills
- Über 300 Items
- Über 100 Quests
- Bis zu 250 Stunden Spielzeit

+++ Das Böse ist erwacht +++ Stopp +++ Heldentruppe gesucht +++ Stopp +++ Muss magisches Schwert finden +++ Stopp +++ Bieten ausführlichen Eintrag in die Landeschroniken +++ Stopp +++

So oder ähnlich könnte das Telegramm lauten, das Ihren Nachwuchskrieger zu Beginn des Rollenspiels *Wizards & Warriors* ins Städtchen Valeia zieht. Nach ausführlichem Handbuchstudium erschaffen Sie sechs Recken, mit denen Sie sich auf die Reise machen. Wenn Sie aus der hübsch gezeichneten Stadt in die 3D-Welt von Gael Serran treten, erwartet Sie eine Enttäuschung: Die in der Ich-Perspektive dargestellte Landschaft wirkt wie ein Relikt aus der Prä-3D-Beschleuniger-Ära. Ein Blick in die Optionen lässt Hoffnung aufkeimen – „Software-Modus!" Doch der Wechsel zu Direct3D bringt – abgesehen vom Weichzeichner-Effekt – kaum Verbesserungen. Ungeachtet der unterforderten 3D-Karte wagen Sie erste Schritte durch die riesige Spielwelt und siehe da: Hinter der nächsten Ecke wartet der typische Troll-Trupp auf eine Abreibung. Obwohl die Kämpfe rundenweise verlaufen, gibt es keine Wartezeiten. Das Spiel pausiert nur, wenn Sie etwa nach einem Zauberspruch kramen. Nehmen Sie die Beine in die Hand, ist wieder Echtzeit angesagt. Neben Erfahrung bringen die Rangeleien Ausrüstung und finanzielle Mittel. Mit den Ersparnissen können Sie Ihre Charaktere bei einer Gilde in die Lehre schicken. Auf der Suche nach der sagenumwobenen Klinge, die allein den Obermotz besiegen kann, drischt sich ihre Party durch allerlei bizarre Örtlichkeiten, von einer belebten Totengruft bis hin zur modrigen Drachenhöhle. Ein Mangel an Opponenten herrscht nie: So wollen Ihnen lispelnde Schlangenpriester ans Leder oder hungrige Piranhas ein Ohr abkauen. Abseits der ultra-langen Haupt-Quest halten Sie diverse NPCs mit Nebenmissionen auf Trab, wobei deren Komplexität selten das übliche „Bringe Objekt A zu Person B" übersteigt. So gilt es mal, ein Artefakt zu bergen, ein andermal verlangt ein Schamane nach einem Elixier. Die Aufgaben führen teils durch die etwas eckige Natur, teils in schön designte und fordernde Dungeons, wo es allerlei Kopfnüsse zu knacken gibt.

Rüdiger Steidle

Unter der schmucklosen Hülle verbirgt sich Rollenspiel-Spaß für Wochen und Monate.



GIFTIG Im Schlangentempel hat Ihre Party mit allerlei spitzzüngigen Typen und gemeinen Fallen zu kämpfen. Dafür ist er eines der schönsten Bauwerke der Märchenwelt.

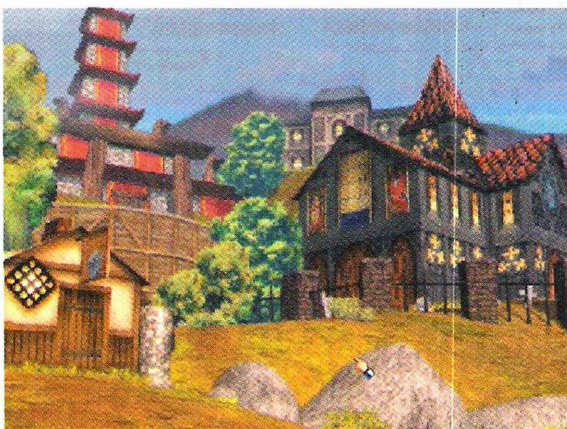


MEINUNG

Auch wenn's altbacken daherkommt: Das Spiel landet auf meiner Privat-Festplatte.

Rüdiger Steidle

Haben die Programmierer die letzten Jahre auf einer Insel verbracht? Anders kann ich es mir nicht erklären, dass *Wizards & Warriors* bei Technik und Komfort so hinterherhinkt. Erst nach viel Einarbeitungszeit siegte bei mir die Motivation über die Mängel. Hardcore-Rollenspieler finden in Gael Serran eine epische Fantasy-Welt. Otto-Normal-Abenteurer genießt *Baldur's Gate 2*.



HORT DES FRIEDENS In die fernöstlich anmutende Stadt Ishad N'ha gelangen Sie erst nach unzähligen schweren Kämpfen.

TESTURTEIL Wizards & Warriors

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Baldur's Gate 2** 11/2000 – Genialer Nachfolger des Rollenspiel-Bestsellers aus dem AD&D-Universum.
- **Diablo 2** 8/2000 – Kämpfen, Sammeln, Charakterbasteln in gewohnter Blizzard-Qualität.
- **Planescape Torment** 2/2000 – Komplexitäts-Hammer mit klasse Story und Dialogen en Masse.
- **Wizards & Warriors** 11/2000 – Ein Fünf-Gänge-, aber kein Fünf-Sterne-Menü für die bekennenden Schlemmer unter den Rollenspielern.
- **Might & Magic 8** 6/2000 – 2001 soll Teil 9 endlich mit einer neuen Grafikengine aufwarten.

GRAFIK .... Ausreichend
Technisch veraltet, aber nicht hässlich.

SOUND .... Befriedigend
Gute Sprachausgabe, aber viel zu selten.

STEUERUNG .... Ausreichend
Die Bedienung verlangt einige Einarbeitung.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

79%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium II 333
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 880 MB	HD: 880 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Dicke Luft am Meeresgrund

Errichten und managen Sie ein Unterwasser-Imperium und verteidigen Sie es gegen Ihre Widersacher!

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Ellipse** ■ ANBIETER **Koch Media** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Drei Kampagnen
- Drei Fraktionen
- Drei Zoomstufen
- Drei bis vier Schwierigkeitsgrade
- Drei bis fünf Höhenstufen
- Szenario-Editor

Drei Fraktionen kämpfen um Rohstoffe und Territorien, errichten Basen, konstruieren Kampfeinheiten und intrigieren gegen die Widersacher. Was wie eine astreine Neuauflage von *StarCraft* klingt, könnte sich für genrekundige Spieler tatsächlich als nostalgiegeschwängerter Leckerbissen erweisen.

Die Weißen Haie und die Schwarzen Tintenfische sind zwei menschliche Gruppierungen, die in den Ozeanen gegeneinander kämpfen. Die Erdoberfläche ist aufgrund eines Kometeneinschlags unbewohnbar geworden – auf dem Meeresgrund finden sich alle Rohstoffe, die fürs Überleben nötig sind. Die Weißen Haie verlassen sich auf ihre militärische Stärke, ihre Gegenspieler setzen auf technische Weiterentwicklung. Die Unterschiede zwischen beiden sind nicht gravierend; eine deutlich andere Tendenz zeigt die Silikon-Fraktion. Diese Rasse nichtmenschlicher Kreaturen baut organische Schiffe und Basen und benötigt nur drei der sechs vorhandenen Rohstoffe, während die menschlichen Kriegsteilnehmer auf je vier Rohstoffe, darunter Corium und Gold, angewiesen sind. Unabdingbar für beide ist Sauerstoff, der aus Wasserpflanzen gewonnen wird. Um einen Kampfgleiter oder ein Transportschiff zu bauen, benötigen Sie, wie bei *Age of Empires 2*, eine bestimmte Menge verschiedener Rohstoffe.

Das Design der Fahrzeuge und Gebäude gleicht dem von *StarCraft* wie ein Regenbogenfisch dem anderen, auch die Menüs sind denen des Blizzard-Klassikers recht ähnlich. Steuern lassen sich die hübsch animierten Vehikel mit der Maus oder mit Tastaturkürzeln, durch Voreinstellungen lässt sich das Wirtschaftsmanagement in den Produktionsgebäuden automatisieren. Dadurch haben Sie mehr Zeit für die Bewältigung der taffen Kämpfe, bei denen es darauf ankommt, den Gegner nicht bis zur eigenen Basis vordringen zu lassen.

Die Unterwasserlandschaft ist hübsch gestaltet, zahlreiche Fische und anderes Getier gehören zur Staffage. Verschiedene Höhenstufen erlauben es, Fahrzeuge in Bodennähe oder in weiter oben liegenden Schichten zu positionieren – was taktisch jedoch selten Vorteile bringt.

Peter Kusenberg

StarCraft-Fans werden sich über die Unterwasserlandschaften und das Wirtschaftsmanagement freuen – oder sich wegen des Ideenklaus erzürnen.



SMELLS LIKE CRAFT SPIRIT Die Silikons sind keine militante Pamela-Anderson-Fraktion; mit ihren organischen Einheiten ähneln sie der StarCraft-Rasse Protoss.



MEINUNG

Der sympathische StarCraft-Klon bietet solide, minder spritzige Unterhaltung.

Peter Kusenberg

Im Vergleich mit aktuellen 3D-Titeln wie *Moon Project* sieht *Submarine Titans* alt aus. StarCraft-Nostalgiker werden aber an dem fesselnden Spielprinzip, der detaillierten Grafik und den immens herausfordernden Unterwasseraktionen ihre helle Freude haben. Die Missionen sind zwar gut in die Handlung eingebettet, arten im späteren Spielverlauf jedoch in Routine aus.



HAI-SOCIETY Die White Sharks greifen mit schweren U-Boot-Kreuzern eine Silikon-Basis an. Unterwasserexplosionen gibt's zuhauf.

TESTURTEIL – Submarine Titans

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Age of Empires 2 11/99
Gebäudebau und gigantische Echtzeitschlachten vom Feinsten.

C&C 3: Tiberian Sun 10/99
Das dritte *C&C* war technisch und spielerisch enttäuschend.

StarCraft 6/98
Das Spielkonzept des Blizzard-Klassikers ist nahezu makellos.

Submarine Titans 11/2000
Der *StarCraft*-Klon ist keine Offenbarung - doch ein netter Zeitvertreib mit happigem Schwierigkeitsgrad.

Majesty 5/2000
Das gemächliche Tempo ist für Einsteiger genau das Richtige.

GRAFIK .... Gut
Hübsche Unterwasserwelten und viele Details.

SOUND .... Befriedigend
Der Elektro-Soundtrack ist stimmungsvoll.

STEUERUNG .... Gut
Tastatur und Maus lassen sich konfigurieren.

MEHRSPIELER .... Gut
Im Netzwerk stören keine unfairen Gegner.

74%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium III 500
32 MB RAM	128 MB RAM
6xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 140 MB	HD: 650 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC **1** Netzwerk **24** Internet **24**
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

■ **VERSORGUNGSAMT** Die britische Streitmacht hat mithilfe der vom Feind eroberten Königstiger ein wichtiges Versorgungsdepot eingenommen.

Hunde, wollt ihr ewig leben?

Es ist vollbracht! Mit geradezu rekordverdächtiger Verspätung zieht *Sudden Strike* endlich ins Gefecht.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Fireglow** ■ ANBIETER **CDV** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- 3 Kampagnen
- 36 Einzelmissionen
- Bis zu 1.000 Einheiten pro Mission
- Deutsche, russische, britische, amerikanische und französische Einheiten
- Zerstörbare Landschaften und Gebäude

Strategie für Könner: Gemessen am Standard des Echtzeitgenres stellt *Sudden Strike* dank ausgefuchster Gegner und herausfordernder Missionen PC-Generäle vor ungewöhnlich herausfordernde Aufgaben.

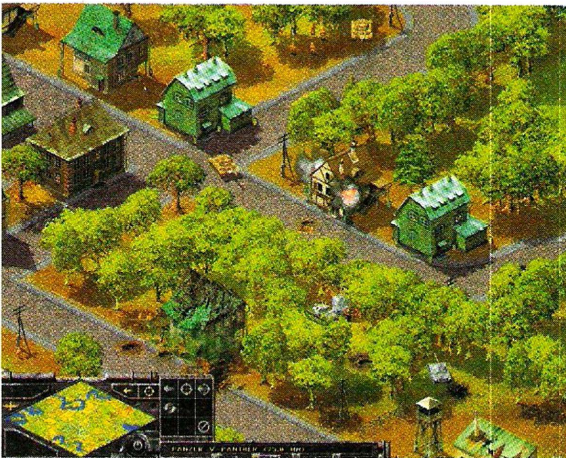
Kann man Krieg spielen? Wenn es nach den Käufern von Unterhaltungssoftware geht, muss diese Frage eindeutig bejaht werden. Wohl kaum ein anderes PC-Genre war in den letzten Jahren erfolgreicher als die Echtzeitstrategie. 1995 gaben die Entwickler von Westwood mit *Command & Conquer* den Startschuss für eine Strategiewelle, die auch heute noch nicht abgeebbt ist. Trotz zahlreicher Verbesserungen in den Bereichen Grafik und Sound unterscheiden sich aktuelle Echtzeittitel vom Spielablauf her nur unwesentlich von Klassikern wie *WarCraft 2*. In den allermeisten Fällen muss der PC-General mittels gesammelter Rohstoffe eine Basis errichten, in der dann die eigene Armee produziert und durch Forschungseinrichtungen verbessert wird.



DIE BRÜCKE AM KWAI Während die deutschen PAKs aus allen Rohren feuern, setzt die amerikanische Infanterie zum Sturmangriff an.

Sudden Strike geht hier einen anderen Weg: Anstatt auf einen schier unerschöpflichen Truppennachschub zurückzugreifen, müssen Sie mit einer festgelegten Anzahl von Einheiten auskommen. Ebenfalls ungewöhnlich ist die Wahl der Story, denn *Sudden Strike* simuliert nicht etwa Fantasyschlachten in einer fernen Welt, sondern spielt vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs. Als Truppenkommandeur entscheiden Sie sich zunächst für eine von drei Kampagnen. Hier leiten Sie die Geschicke der Westalliierten, der Sowjets oder der deutschen Wehrmacht. In einem kurzen Briefing werden Sie per Sprachausgabe und mit einer animierten Karte noch kurz auf die bevorstehende Aufgabe eingestimmt und schon geht's ab aufs Schlachtfeld. Hier angekommen, ähnelt *Sudden Strike* zunächst sehr stark einem Echtzeitstrategiespiel alter Schule: Die Kämpfe spielen auf liebevoll gezeichneten, zweidimensionalen Karten und auch die Maussteuerung funktioniert wie gewohnt. Per Linksklick werden Einheiten markiert, mit einem Rechtsklick erteilen Sie den ausgewählten Soldaten Marsch- oder Angriffsbefehle. Außerdem stehen pro Einheit bis zu neun Spezialbefehle zur Verfügung, mit denen Sie die besonderen Fähigkeiten Ihrer Mannen aktivieren. So repariert ein Versorgungs-LKW etwa Brücken und beschädigtes Gerät, während ein Artilleriegeschütz feindliches Territorium mit Sperrfeuer belegt.

Obwohl es sich bei den Schlachten in *Sudden Strike* fast ausschließlich um Bodengefechte handelt, steht Ihnen mit der Luftwaffe in einigen Missionen eine weitere Waffengattung zur Verfügung. Bis zu vier verschiedene Fliegertypen warten auf Ihre Befehle: Transporter bringen Fallschirmjäger tief hinter die feindlichen Linien oder versorgen Ihre Wartungs-LKWs mit neuem Werkzeug



HÄUSERKAMPF In den engen Gassen kommen Panzer nur langsam voran. Fußsoldaten können hier effektiv gegen die Kolosse vorgehen.



STELLUNG HALTEN In einigen Missionen müssen Sie Ihr Territorium gegen anstürmende Truppen verteidigen. Hier ist eine durchdachte Platzierung der Geschütze besonders wichtig.

und Munition. Aufklärungsflugzeuge können bis zu zwölf verschiedene Wegpunkte erkunden. Die Bomber schließlich greifen bis zu drei feindliche Stellungen pro Feindflug an und stellen eine der stärksten Waffen in Ihrem Arsenal dar.

Sämtliche Einheiten im Spiel wurden den realen Vorbildern nicht nur optisch nachempfunden. In puncto Geschwindigkeit, Beweglichkeit und Bewaffnung kommt das Kriegsgerät den historischen Vorbildern sehr nahe. *Sudden Strike* geht sogar noch einen Schritt weiter und simuliert den Munitionsverbrauch. Jede Einheit, vom Fußsoldaten bis zum mächtigen Königstiger, verfügt über einen realistischen Vorrat an primärer und sekundärer Munition. Ein Panzer, der seine Granaten und die MG-Munition verschossen hat, muss folglich erst durch einen Versorgungs-LKW aufmunitioniert werden, bevor er wieder in den Kampf geschickt wird. Neben dem Munitionslevel überwacht das Programm außerdem den Zustand von Gesundheit oder Panzerung sowie die Erfahrung jeder Einheit. Trifft oder eliminiert ein Soldat einen Gegner, gewinnt er an Erfahrung, die sich doppelt auf seine weitere Karriere auswirkt. Eine solche Einheit wird nämlich effektiver im Kampf und verfügt außerdem über einen erweiterten Sichtbereich.

Sehen und nicht gesehen werden ist der vielleicht wichtigste Aspekt der Gefechte in *Sudden Strike*. Eine Gruppe von Panzern hat zwar eine immense Feuerkraft, verfügt aber nur über einen stark eingeschränkten Sichtbereich. Erst in Kombination mit einem Offizier oder Aufklärungsfahrzeug können die gepanzerten Kampfmaschinen weit entfernte Gegner frühzeitig erkennen und unter Feuer nehmen. Aus diesem Grund funktioniert die in vielen Echtzeitspielen favorisierte Tank-Rush-Taktik hier nicht. Mit einer Übermacht an

Was lange währt, wird endlich gut: Sudden Strike bringt frischen Wind in die Welt der Echtzeitstrategie.



SPRUNGBEREIT Das Hauptquartier schickt per Lufttransport neue Bodentruppen.



VORSPIEL Im Briefing erhalten Sie eine kurze Beschreibung der aktuellen Missionsziele.



STALINORGEL Die durchschlagskräftigen russischen Raketenwerfer nehmen einen Panzertrupp unter Beschuss. Da der Munitionsvorrat der Katyuschas sehr beschränkt ist, sollte sich immer ein Versorgungs-LKW in ihrer Nähe aufhalten.



ABSTURZGEFAHR Die durch den Flakbeschuss beschädigten Bomber stürzen brennend zu Boden. Gebäude und Einheiten, in deren Nähe die Wracks aufschlagen, nehmen durch die Explosion beträchtlichen Schaden.

Mini-Testcenter

Installiert und läuft

- Keine Grafikbeschleunigung, nur Software
- Läuft auch auf älteren Rechnern einwandfrei
- Maximalinstallation verkürzt Ladezeiten

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC
(Getestet mit Auflösung 1.024x768 und 64 MB RAM)

	Pentium 200MMX	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III500
Software	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
G 400	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
Voodoo2	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo3	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
Riva TNT	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
Riva TNT 2	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
GeForce	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

Kommentar

Auch wenn die 640x480- und 800x600-Modi mehr Leistung bringen, sollten Sie zwecks gesteigerter Übersicht nur in 1.024x768 spielen.

Die Schmerzgrenze

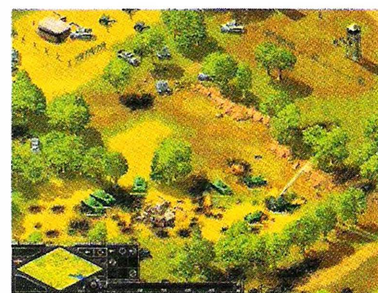
Pentium 233
32 MB RAM
Grafikkarte mit 4 MB

Gute Nachrichten für Strategiespieler mit älterer Hardware: Auch ohne High-End-PC läuft *Sudden Strike* ruckelfrei. Die niedrigeren Auflösungen bringen noch mehr Performance.

Panzern, aber ohne ausreichende Aufklärung hat ein ungestümer Sturmangriff auf eine kleine, aber geschickt platzierte Truppe nur wenig Aussicht auf Erfolg. Bei der Aufstellung der eigenen Soldaten kommt den detaillierten Schlachtfeldern eine besondere Rolle zu. Da alle Einheiten über eine wirklichkeitsnahe Sichtlinie verfügen, können Sie

Gemeinsam sind wir stark: Im Zusammenspiel der verschiedenen Einheiten liegt das Geheimnis des Erfolges.

Ihre Geschütze hinter Bäumen, Anhöhen oder Häusern verstecken und so eine frühzeitige Enttarnung Ihrer Stellungen verhindern. Fußsoldaten verschanzen sich außerdem in Gebäuden, Wachtürmen und Bunkern und sind dann bei der Abwehr von Infanterieangriffen wesentlich effektiver. Dem Angreifer bleibt dann oft keine andere Wahl, als die Gebäude mit Bomberangriffen oder Artillerie in Schutt und Asche zu legen. Trotz des beinahe putzigen Looks machen die Schlachtfelder gerade nach längeren Gefechten einen erschreckend realistischen Eindruck. Granateneinschläge hinterlassen tiefe Krater in vormals grünen Äckern und Wiesen, von zerschossenen Häusern bleiben



EINGEKESSELT Die russischen Panzer wurden in den Hinterhalt gelockt.

nur qualmende Ruinen übrig und getötete Gegner verschwinden nicht einfach von der Karte, sondern bleiben liegen, wo sie gefallen sind.

Sascha Gliss



MEINUNG

Das Warten hat sich gelohnt. Sudden Strike ist der Lichtblick für unterforderte Echtzeitstrategen.

Sascha Gliss

Stellen Sie das Telefon ab, füllen Sie Ihren Kühlschrank auf und nehmen Sie sich eine Woche Urlaub: *Sudden Strike* ist die taktische Herausforderung des Jahres. Gut balancierte Missionen, realistisch agierende Truppen und extrem schlaue Gegner stellen selbst gestandene Strategieveteranen vor eine fast epische Aufgabe. Wer jedoch die Standardtaktiken zum Überlisten konventioneller Echtzeitspiele über Bord wirft und die gegnerische Verteidigung gezielt nach Schwachpunkten absucht, wird schon bald die ersten Siege erringen. Hobby-Strategen, die bislang nur Erfahrung mit *Command & Conquer* oder *WarCraft* gesammelt haben, müssen sich auf erheblich komplexere Missionen einstellen. Das Umgewöhnen lohnt sich, denn technisch beweist *Sudden Strike* eindrucksvoll, dass zweidimensionale Strategiespiele keineswegs zum alten Eisen gehören. Die Landschaften und Einheiten sind so liebevoll gezeichnet, dass dem mitfühlenden General fast das Herz blutet, wenn seine Truppen in eine zerstörte Stadt einmarschieren. Die Einsatzbesprechungen hingegen sind etwas zu lieblos geraten. Die Anweisungen sind oft unpräzise und so kann es passieren, dass sich ein Auftrag scheinbar nicht abschließen lässt, da beispielsweise ein Zielgebiet nicht eindeutig gekennzeichnet wurde.

TESTURTEIL — Sudden Strike

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Age of Empires 2 11/99
Führen Sie große historische Schlachtenlenker zum Sieg.

Commandos 7/98
Die taktische Tüftelei soll nächstes Jahr fortgesetzt werden.

Sudden Strike 11/99
Der anspruchsvolle Strategieknüller fesselt dank immenser Spieltiefe und fordernder Missionen.

C&C 3: Tiberian Sun 10/99
Der dritte Teil der Serie brachte wenig spielerische Neuerungen.

PG 4: Untern. Barbarossa 10/2000
Rundenbasierender Klassiker. Taktisch ähnlich anspruchsvoll wie *Sudden Strike*.

GRAFIK .... Gut
Liebevoll gezeichnete Landschaften und Einheiten.

SOUND .... Gut
Abwechslungsreiche Effekte, stimmige Musik.

STEUERUNG .... Gut
Genretypisch mit Maus und Tastatur.

MEHRSPIELER .... Gut
Bis zu zwölf Generäle keilen sich im Netz.

84%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium III 500
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 150 MB	HD: 350 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 12 Internet 12
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

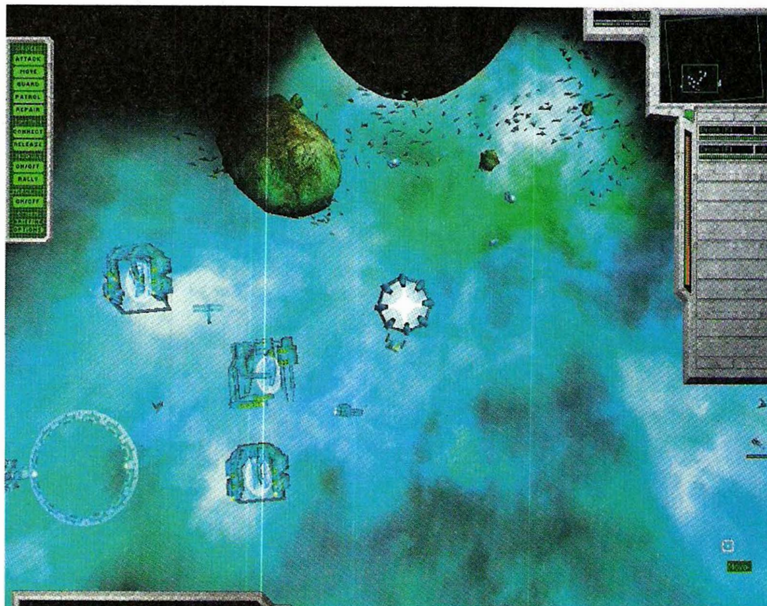
Du bist nicht allein

Wieder einmal versucht die Menschheit, das All zu erobern – und stößt unerwartet auf feindliche Kulturen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Pan Interactive** ■ ANBIETER **Koch Media** ■ PREIS **Ca. DM 70,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **noch nicht bekannt**

AUF EINEN BLICK

- Drei unterschiedliche Rassen
- Insgesamt über 120 Einheiten
- Eingebauter Karteneditor
- MP3-Player für den eigenen Soundtrack



VÖLLIG LOSGELÖST Obwohl die Siedlungen offensichtlich frei im Raum schweben, spielt sich das Geschehen lediglich auf einer Ebene ab. Der räumliche Effekt dient nur der schöneren Optik.



MEINUNG

The Outforce kopiert bei den Klassikern des Genres, ohne deren Größe zu erreichen.
Andreas Sauerland

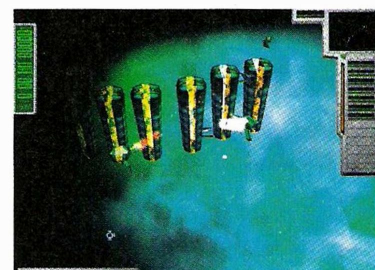
Sie haben *StarCraft* mit Begeisterung gespielt? Sie kennen *Earth 2150* in- und auswendig? Schön. Aber *The Outforce* brauchen Sie dann nicht unbedingt auch noch gesehen zu haben. Von der Hintergrundgeschichte über die Einheiten bis zur Optik: Hier werden Sie wirklich keinen Aspekt finden, den Sie nicht vorher woanders schon besser gesehen haben. Dabei ist *The Outforce* noch nicht einmal wirklich schlecht - eine Weile macht die Schlacht im Weltraum durchaus Spaß. Es gibt nur beim besten Willen keinen Grund, sich dieses unoriginelle Durcheinander anzuschaffen, wenn Sie für das gleiche Geld auch ein *The Moon Project* oder *Age of Kings* haben können.

The Outforce bietet kurzfristig akzeptable Unterhaltung, scheitert aber an seiner unoriginellen Aufmachung und der uninspirierten Story.

Wieder einmal ist das eigentlich so friedliche Weltall Schauplatz zerstörerischer Kriege und Schlachten. Kann *The Outforce* der Geschichte, die schon von *StarCraft* und *Earth 2150* hervorragend erzählt worden ist, tatsächlich neue Aspekte hinzufügen?

Nach einem intergalaktischen Unfall ist die Erde zerstört. Die Überlebenden machen sich auf, ihr Glück auf neuen Planeten zu suchen und mischen sich dabei unbeabsichtigt in den Krieg zweier Alienrassen ein. Als sich die Vertreter der drei Völker zu Friedensverhandlungen auf einer Raumstation treffen, verschwindet diese plötzlich spurlos. Die Missionen laufen ähnlich ab wie im Echtzeitklassiker *StarCraft*: Um eine schlagkräftige Truppe auf die Beine zu stellen, bauen Sie Raumschiffe und ernten so lange Rohstoffe, bis Sie dem Feind entgegentreten. Die zweidimensionalen Karten lassen sich zoomen, drehen und kippen. Zusätzlich täuschen die Bildhintergründe eine gewisse räumliche Tiefe vor, was außer dem optischen Effekt aber keinerlei Auswirkungen hat. Neben einigen logischen Fehlern (frei schwebende Elektrozäune im Weltraum?) sorgt vor allem die Künstliche Intelligenz der Einheiten für Kopfzerbrechen: Schiffe sind beispielsweise so unselbstständig, dass selbst kleine Schlachten vom Gegner gewonnen werden, wenn Sie nicht selbst jedem Flieger die Kampfbefehle erteilen.

Andreas Sauerland



FREISCHWEBEND Ein schwebender Zaun bietet guten Schutz gegen Angreifer.



KAMPFGETÜMMEL Die integrierte stufenlose Zoomfunktion bringt Sie beeindruckend nahe an das Kampfgeschehen heran.

TESTURTEIL — The Outforce

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Earth 2150 2.0** (6/2000) Der Spitzenreiter: Spielerisch und grafisch in der Königsposition.
- **StarCraft** (6/98) Der Klassiker: Besonders im Mehrspielermodus noch immer ein Spaßgarant.
- **Homeworld** (11/99) Das Bombast-Epos: Trotz grandioser Grafik noch immer ein Geheimtip.
- **Thandor** (2/2000) Aufgrund fehlender Atmosphäre und dünner Story nur mittelprächtig.
- **The Outforce** (11/2000) Einfallslose Story und lieblose Aufmachung. *The Outforce* kommt ein bis zwei Jahre zu spät.

GRAFIK .... Befriedigend
Nette Bildhintergründe und Explosionen.

SOUND .... Befriedigend
Eigene Sounds durch integrierten MP3-Player.

STEUERUNG .... Gut
Einfach und eingängig; leicht zu erlernen.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Bis zu acht Spieler spielen im Netzwerk.

69%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II/233	Pentium III/500
64 MB RAM	128 MB RAM
8 xCD-ROM	16 xCD-ROM
HD: 16 MB	HD: 50 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 8 Netzwerk 1 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Wikinger und Drachentöter

Konung entführt Sie in die märchenhafte Welt der nordischen Mythen und Sagengestalten.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Infinite Loop** ■ ANBIETER **Koch Media** ■ PREIS **Ca. DM 70,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- Drei Hauptcharaktere
- Sieben Attribute
- Fünf Basisfähigkeiten
- Bis zu neun Charaktere in einer Party
- Über 20 Monsterarten

Erst *Cultures*, demnächst *Rune*: Die Spieleentwickler scheinen das wilde Volk der Wikinger für sich entdeckt zu haben. Auch *Konung* erzählt Geschichten um die Krieger aus dem hohen Norden – allerdings keine sonderlich spannenden.

In *Konung* suchen Sie sich einen von drei zur Auswahl stehenden Charakteren aus und steuern ihn durch eine Fantasylandschaft, in der neben den erwähnten Wikingern auch wilde Jäger-Stämme und Händler des byzantinischen Imperiums leben. Auf Ihrem Weg begegnen Ihnen Drachen, Trolle, Zwerge, Zentauren und andere Kreaturen, gegen die Sie allein oder in einer Gruppe von bis zu neun Mitstreitern antreten. Je mehr Erfahrung Sie in den Kämpfen sammeln, umso besser und charismatischer werden Sie; insgesamt verfügt jede Figur über sieben Attribute und fünf Basisfähigkeiten, von denen aber nur vier verändert werden können. Ein Level-Aufstieg hat wiederum zur Folge, dass Sie mehr Mitreisende in Ihre Party aufnehmen können. Wer gut genug ist, darf später sogar Monster in seine Gruppe integrieren. Die über 60 Quests können in jeder beliebigen Reihenfolge gelöst werden; das Spiel läuft komplett nichtlinear ab. Um das Spielprinzip ein wenig abwechslungsreicher zu gestalten, haben die Entwickler noch einige Elemente aus dem Genre der Echtzeitstrategie einfließen lassen. So können beispielsweise neue Waffen entwickelt oder spezielle Stützpunkte gebaut werden. Ebenso ist es möglich, durch die Kombination verschiedener Kräuter und Pflanzen medizinische Heiltränke herzustellen.

Über 60 Quests, 200 Charaktere und originelles Wikinger-Ambiente können nicht darüber hinwegtäuschen, dass Konung ein ziemlich öder Baldur's-Gate-Klon ist.



DRACHENREITER Bis zu neun Charaktere lassen sich gleichzeitig steuern. Bei einem derart massiven Monsteraufkommen haben Sie alleine auch kaum eine Chance.

Was sich zunächst anhört wie ein akzeptabler Verwandter von *Baldur's Gate*, entpuppt sich schon nach kurzer Zeit als lieblos gestaltetes 08/15-Rollenspiel ohne Profil, Spannung oder Dramatik. Eine Hintergrundgeschichte existiert nur in Ansätzen, die Dialoge sind platt, die Kämpfe ohne Tempo und die Soundeffekte spotten jeder Beschreibung. Hintergrundmusik gibt es gar nicht. Schade ist auch, dass sich die Landesbewohner in *Konung* so langsam bewegen, dass die meisten Spieler den vom Entwickler angepriesenen Tag-Nacht-Wechsel gar nicht mehr erleben werden, da sie vermutlich vorher schon vor Langeweile eingeschlafen sind ...

Andreas Sauerland



MEINUNG

Liebloses Rollenspiel vom Reißbrett, das keinen Wikinger hinterm Ofen hervorlocken wird.

Andreas Sauerland

Klischeehafte Helden, dümmliche Dialoge und eine höchstens in Fragmenten erkennbare Hintergrundgeschichte: *Konung* verscherzt sich mit seiner lieblosen Aufmachung alle Sympathien von der ersten Minute an. Begeisterte Rollenspieler sollten sich noch ein wenig in Geduld fassen: In ein paar Wochen erscheint *Baldur's Gate 2* – dann braucht *Konung* wirklich kein Mensch mehr.



NACHTGESTALTEN Manchmal fällt Finsternis über Konung. Spielerisch hat das keine Auswirkungen; ein netter Effekt ist es trotzdem.

TESTURTEIL Konung

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Diablo 2 8/2000
Actionreiche Rollenspielkost mit immens hohem Suchtfaktor.

Baldur's Gate 2/99
Anspruchsvolles Epos; grafisch leider mittlerweile etwas altbacken.

Icewind Dale 9/2000
Kampforientierter *Baldur's Gate*-Ableger mit starker Story.

Nox 3/2000
Effektvoller *Diablo*-Klon mit einer großen Portion Humor.

Konung 11/2000
Schwache Grafik, kaum Spieltiefe: *Konung* scheitert bei dem Versuch, *Baldur's Gate* zu imitieren.

GRAFIK .... Befriedigend
Für heutige Verhältnisse noch akzeptabel.

SOUND .... Ausreichend
Kaum Stimmen, lächerliche Soundeffekte.

STEUERUNG .... Befriedigend
Einfach, stellenweise aber hakelig.

MEHRSPIELER .... Gut
Bis zu 16 Spieler im Netzwerk

53%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II 350
32 MB RAM	64 MB RAM
BxCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 150 MB	HD: 250 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 16 Internet 16
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Von der Plattform gestürzt

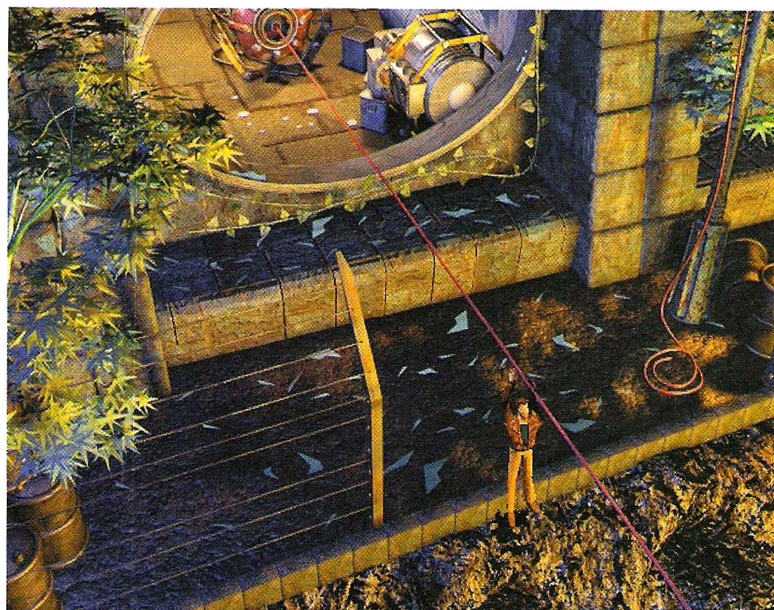
Au! Auf Sonys PlayStation funktionierte Cold Blood perfekt, doch beim Transport auf den PC gab's blaue Flecken.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Revolution** ■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ PREIS **Ca. DM 100,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Oktober 2000** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Die PlayStation-Version hat Höchstnoten kassiert
- Die Entwickler können was – haben die *Baphomets Fluch*-Reihe gemacht
- Es gibt zehn Missionen
- ... und unverzeihliche Kritikpunkte

Wenn Agenten gekascht werden, setzt es Backpfeifen. Das wissen wir aus Filmen. Die Erfahrung hat uns aber auch gelehrt: Ist das letzte Klatschen verhallt, revanchieren sich die aerobicgestählten Kerls mit Wucht. Im Action-Adventure *Cold Blood* ist es das Gleiche – und Sie spielen den James-Bond-Verschnitt im Rampenlicht.



DRAHTSEILAKT Während John Cord auf der PlayStation zum Superstar avancierte, hängt er auf dem PC in den Seilen. Schuld sind die typischen Konsolenkompromisse.

Ihre Figur nennt sich Cord, John Cord. Als Sie den MI6-Spion zum ersten Mal sehen, wird sein Kopf gerade rhythmisch in einen Wassertrog gedippt. Die Szene zeigt ein Verhör, Zeit und Ort sind unklar. Vor Johns Augen tanzen wirre Bilderpuzzles – erst in einer Folterpause kann er sich gescheit konzentrieren: Es folgt ein Schnitt in die Vergangenheit, dann sind Sie am Zug. Durch Schauplätze in Johns Erinnerungen schubsen Sie den staatlichen Schnüffler Richtung Gegenwart. Sie lassen ihn reden, laufen, rennen, duckend schleichen, seine Pistole ziehen und damit schießen. Springen geht nicht, aber Klettern. Außerdem besitzt John als Allzweckhilfe eine Armbanduhr, unter deren Ziffernblatt ein Mikrocomputer unermüdlich hin und her kalkuliert. Passwortraten, Datenklau und Alarmsysteme narren, aber auch normaler E-Mail-Austausch und Infoarchivierung sind mit dem Dingens namens Remora schneller geschafft, als Bond Martini kippen kann.

Zehn Missionen umfasst *Cold Blood*; acht davon beschreiben Zurückliegendes, in zweien bringen Sie die Story zu Ende. Der Startschuss fällt in einer Minenanlage im fiktiven Sowjetstaat Volgia, wo ein Erz mit angeblich sagenhaften Leitfähigkeiten abgebaut wird. Der Westen befürchtet, dass auf dessen Basis Superwaffen produziert werden könnten. Ihre Aufgabe: Genaues über den Stoff sowie den Verbleib eines vermissten Kollegen herausfinden. Später müssen Sie das feindliche Hauptquartier, ein Forschungszentrum sowie eine Raffinerie infiltrieren, auf einen fahrenden Zug springen, einen mörderischen Inseltrip überleben und in einem abtauchenden U-Boot einen Raketenstart verhindern. Dazwischen liegen Episoden aus Lug und Betrug wie im Popcornkino. Inhalt aller Aufträge ist, dass Sie Wachposten k.o. schlagen oder erschießen, Wanzen anbringen, gute Kombinationsrätsel lösen und aus Dialogen Hinweise wringen.

Das klingt anständig und wäre es auch. Wenn erstens die ungenaue Steuerung nicht zur Folge hätte, dass John, Stirn voraus, an jede Ecke knallt, zweitens freies Speichern erlaubt wäre und drittens die Ladezeiten nicht auf Minutenlänge kämen – alles ärgerliche Überbleibsel aus der PlayStation-Version. Beim Sprung zum PC ist John scheinbar abgestürzt, Prognose: Gehirnerschütterung.

Daniel Ch. Kreiss

Hurra, da sind sie wieder, die Speicherpunkte: Im Todesfall steigt John beim letzten Ebenenwechsel neu ein. Warum lernen die Entwickler nicht?



MEINUNG

Wieder werfen sich Designer Knüppel zwischen die eigenen Beine.

Daniel Ch. Kreiss

John Cord strauchelt in *Cold Blood* erst und fällt dann aufs Gesicht – trotz schön kopierter Handlung, gespannter Atmosphäre und netter Rätsel. Dabei haben Revolution-Chef Charles Cecil und sein Team in der Vergangenheit doch einige der besten Grafik-Adventures erschaffen. Nur: Dass der Agent fürs Leben gern gegen Wände stolpert und sich so geschmeidig bewegt wie ein dicker Metzger, hätte ich vielleicht verzeihen können – nach einer Gehaltserhöhung und alkoholisiert zum Beispiel. Aber diese verdammten Speicherpunkte der Konsolen-Fassung nicht zu entfernen – wie weit hinter dem Mond kann man eigentlich leben? Dasselbe Gespräch mit demselben Kontaktmann zum vierten Mal durchzuhecheln – hach, ein Traum. Würde mich Cord-Mord eigentlich hinter Gitter bringen?

TESTURTEIL Cold Blood

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Messiah** 2/2000 – Augenzwinkernd blasphemischer Actionspaß mit Engel.
- **Nocturne** 12/99 – Düsterer Kampf gegen Zombies: Gänsehautstimmung garantiert.
- **Cold Blood** 11/2000 – Steuerung, Speichersystem und lange Ladezeiten zerstören, was eigentlich gut hätte sein können.
- **ST: Der Aufstand** 1/2000 – Unausgegorene Action, gleichförmige Rätsel.
- **Dino Crisis** 8/2000 – Grafisch und spielerisch vergleichbarer Durchschnitt.

GRAFIK ..... Befriedigend
Kulissen gut, Figuren können besser aussehen.

SOUND ..... Sehr gut
Fähige Sprecher, noch bessere Musik.

STEUERUNG ..... Mangelhaft
Reagiert viel zu träge und ungenau

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

69%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium II 333
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 400 MB	HD: 1.400 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD ..... –
CDs pro Packung 3

STEUERUNG
Force-Feedback ..... ✘

Keep on Trucking

Sturzhelm statt Stetson: Messen Sie sich mit der Elite des Truckrennsports.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Synetic** ■ ANBIETER **THQ** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK
- 11 Strecken
- 8 Teams
- Dynamische Wetterverhältnisse
- Realistisches Schadensmodell
- Fahrzeugtuning
- Eingebauter Videorekorder



SCHLEUDERTRAUMA Die Wucht des Aufpralls hat diesem Fahrer anscheinend den Kopf verdreht. Nach solchen Crashs bleibt vom Truck nur ein zerbeultes Häufchen Elend übrig.



Schicke Optik und akkurate Fahrphysik. Brummi-Herz, was willst Du mehr?
Sascha Gliss

MEINUNG

Mit 160 Sachen über Hochgeschwindigkeitskurse zu zuckeln soll Spaß machen? Tut es, jedenfalls in *Mercedes Benz Truck Racing*. Trotz relativ niedriger Fahrgeschwindigkeiten kommt hier dank realistischer Physik Rennfeeling pur auf. Heiße Platzkämpfe inklusive rüder Rangeleien sorgen für Abwechslung im Fahrerhaus und für feuchte Hände am Volant. Vom technischen Standpunkt aus gesehen liefern Synetic mit *Truck Racing* ihr Meisterstück ab: Die Grafik gehört zum Besten, was der Markt zurzeit hergibt. Schade eigentlich, dass sich im Spiel alles um die Brummis der Marke Mercedes dreht, in der Realität treten auch andere Hersteller in der europäischen Rennliga an.

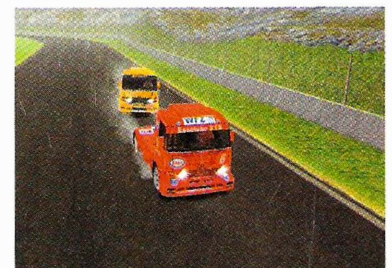
LKWs sind groß, schwer und langweilig. Stimmt – es sei denn, sie fahren in der Euro-Truck-Liga mit über 1.000 PS um die Meisterschaft.

Mit einem Gewicht von über fünf Tonnen gehören die Rennlaster aus dem Hause Mercedes-Benz zu den dicksten Dingern im Motorsport. Mit *Mercedes-Benz Truck Racing* kommen sie zu digitalen Ehren. Die Rennspielspezialisten von Synetic konnten bei der Entwicklung auf umfangreiche Hilfestellung des Herstellers zurückgreifen, wodurch eine akkurate Darstellung der LKWs und ihres Fahrverhaltens erreicht wurde. Wer im Umgang mit den Schwergewichten noch unsicher ist, entscheidet sich zunächst für einen Trainingslauf. Bevor es auf die Straße geht, können Sie Fahrwerk und Getriebe Ihres Brummis abstimmen. Die Höchstgeschwindigkeit der Renn-Trucks ist in der Realität zwar auf 160 km/h beschränkt. Ganz wagemutige Piloten dürfen allerdings diese Sperre außer Kraft setzen und mit über 200 Sachen über die Pisten kacheln.

Im Cockpit angekommen, überzeugt *Truck Racing* mit detaillierten Strecken und Fahrzeugen. In der höchsten Detailstufe reflektiert der Lack die Umgebung, stark beschädigte LKWs verteilen diverse Karosserieteile auf der Piste und humpeln angeschlagen in die Box. Im mitgelieferten Videorekorder führen Sie sich das noch einmal zu Gemüte oder schneiden die spektakulärsten Highlights zusammen.

Sascha Gliss

Der rasende Fernfahrer: Truck Racing zeigt technisch und optisch so mancher Formel-1-Simulation den Auspuff.



SCHLÜPFRIG Regenrennen stellen die größte fahrerische Herausforderung dar.



PLATZ DA! Rempeln und drängeln gehören in dieser Rennserie zum Alltag und können Sie schnell nach vorne bringen.

TESTURTEIL — Mercedes Benz Truck Racing

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **F1 Racing Simulation 2** 11/98 — Die in Ehren ergraute Motorsport-Referenz ist immer noch top.
- **Grand Prix 3** 9/2000 — Hervorragendes Fahrgefühl gleicht kleinere Designpatzer aus.
- **MB Truck Racing** 11/2000 — Nicht nur für Truck-Fans: Thematisch ungewöhnliche Rennsimulation mit guter Physik und edlem Look.
- **F1 2000** 5/2000 — EAs Erstlingswerk zum Thema Formel 1. Nette Optik, wenig Tiefgang.
- **TOCA 2** 5/99 — Realistischer Tourenwagensport für geduldige Tuning-Experten.

GRAFIK .... Sehr gut
Technisch aufwendige Strecken und LKWs.

SOUND .... Befriedigend
Ziemlich öde Motorengeräusche.

STEUERUNG .... Gut
Auch mit Tastatur unproblematisch.

MEHRSPIELER .... Gut
Gut: (Null-)Modem-Unterstützung.

82% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 333	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
6xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 170 MB	HD: 542 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✗ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✓

Ein Zombie hing am Glockenseil

Zombies umnieten, Extras sammeln oder schnelle Runden fahren? Bei Carmageddon haben Sie die Wahl.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Torus Games** ■ ANBIETER **Hasbro Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- 50 verrückte Fahrzeuge
- 48 Missionen und Rennen
- 9 Schauplätze
- 7 Mehrspielermodi

Fußgänger umholzen scheint in England ein beliebter Volkssport zu sein, nimmt man die Entwickler der *Carmageddon*-Serie als Maßstab. Auch wenn's in der deutschen Version „nur" Zombies sind: Besser wird ein mäßiges Rennspiel dadurch auch nicht.

Es ist kein *Driver*, es ist kein *Midtown Madness*, sondern es ist *Carmageddon*. Der apokalyptische Name deutet es schon an: Hier geht's zur Sache, hier ist Autofahren noch Männersache. Max Damage, rothäutiger Glatzkopf mit krimineller Vergangenheit, muss sich aus dem Knast befreien, indem er besser und rücksichtsloser Auto fährt als alle Kontrahenten. Auf neun Fantasiekursen müssen der Reihe nach Checkpoints abgefahren werden, bis die Zeit abläuft oder jemand alle Runden absolviert hat. Dazwischen wird jedoch nach Herzenslust dem Gegner das Vehikel unter dem Allerwertesten zu Schrott gefahren oder zum Halali auf eklige Zombies geblasen. Die grünen Monster stehen teils dumm in der Gegend rum, teils werfen sie mit Molotowcocktails auf die skurrilen Gefährte. Fast alles, was in der Landschaft herumsteht, darf mit dem Wagen zu Müll verarbeitet werden – doch Vorsicht: Manche Hindernisse sind unzerstörbar und schaden Ihrem Gefährt erheblich. Da es aber für jeden zünftigen Crash und jeden umgenieteten Zombie Punkte gibt, dürfen diese in Reparaturen umgemünzt werden, bevor Ihr Flitzer endgültig auf dem Schrottplatz landet. *Carmageddon: TDR 2000* lebt vor allem von den abwechslungsreichen Levels sowie den eigenwilligen Aufträgen, die Sie während der Rennen erfüllen sollen. Optisch hat die jüngste Version gegenüber den Vorgängern zwar mächtig zugelegt, beleidigt das Auge aber immer noch mit teils grottigen Animationen und vor allem einer schlunzigen Fahrphysik, die keine rechte Rennstimmung aufkommen lässt. Auch das nervige Gekreische der Zombies und das monotone Brummen des Motors verdienen keinen Oskar, von den elend langen Ladezeiten mal ganz zu schweigen. Ärgerlich für Rennspieler: Der Cockpit-Modus ist oft durch die extravagante Konstruktion der Vehikel kaum zu gebrauchen, da die Sicht zu eingeschränkt ist.

Florian Stangl

Fußgänger umholzen scheint in England ein beliebter Volkssport zu sein, nimmt man die Entwickler der Carmageddon-Serie als Maßstab.



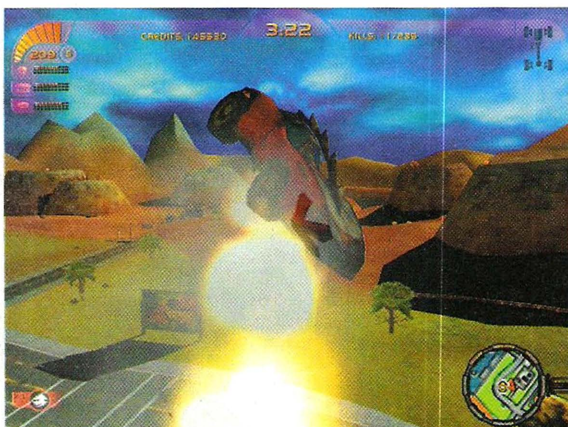
FEUER FREI Ist der Zombie nicht willig, brauch ich Gewalt. Mit den praktischen Raketen beseitigen Sie die doofen Gegner, die sonst Ihr schönes Vehikel mit Molotowcocktails bewerfen.



MEINUNG

Da hätte ich aber mehr erwartet. Langsam nervt die uninspirierte Karambolage.
Florian Stangl

Der Brüller im Spiel ist zweifellos das Extra „Selbstmord Zombies". Dass die verfaulenden Dorfdeppen tatsächlich noch dämlicher als sonst werden können, hat selbst mich überrascht. Gut, ich gebe zu, dass es mich ein paar Levels lang gereizt hat, die verschachtelten Areale zu erkunden. Dann aber hat mich die träge Steuerung zu sehr genervt, um mich länger mit *Carmageddon* zu quälen.



HÖHENFLUG Mit dem Turbo-Nachbrenner gelingen Ihnen spektakuläre Sprünge, die Ihr Auto ganz schön ramponieren.

TESTURTEIL Carmageddon: TDR 2000

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Driver 11/99
Die immer noch beste Mischung aus Rennspiel und Krimi.

Midtown Madness 7/99
Real existierende Städte sind Schauplatz wilder Verfolgungsjagden.

Käfer Total! 4/2000
Unkomplizierte Raserei mit dem Beetle und seinen Freunden.

Demolition Racer 2/2000
Nicht viel besser als *Carmageddon*, da auf Dauer ähnlich eintönig.

Carmageddon: TDR 11/2000
Zwar besser als seine Vorgänger, aber das ausgelutschte Spielprinzip sollte endlich überarbeitet werden.

GRAFIK .... Ausreichend
Besser als in gruseligen Vorgängern.

SOUND .... Ausreichend
Nervige Effekte, dröge Musik.

STEUERUNG .... Ausreichend
Für ein Rennspiel ungeeignet.

MEHRSPIELER .... Gut
Das einzige Highlight des Spiels.

66% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium III 500
32 MB RAM	64 MB RAM
8xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 210 MB	HD: 470 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✗ EAX (SBLive!)
✓ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✓

Krieg der Luftpiraten

Flugsimulation light: Crimson Skies tritt in die Fußstapfen des legendären Strike Commander.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Zipper Interactive** ■ ANBIETER **Microsoft** ■ PREIS **DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

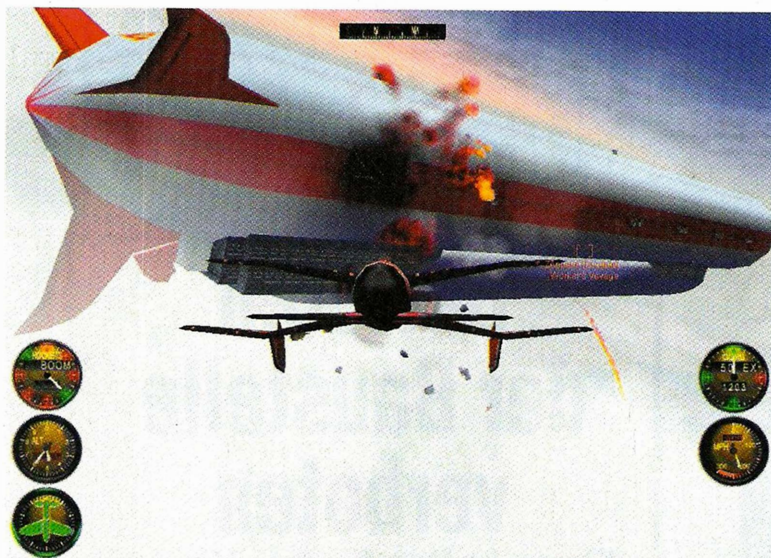
AUF EINEN BLICK

- 24 Missionen
- 5 Mini-Kampagnen
- Über 15 Flugzeuge
- Flugzeugkonstruktion per Editor
- Basiert auf dem gleichnamigen FASA-Brettspiel

Schraubengenaue Simulationen mit Anleitungen im Telefonbuchformat sind Ihnen ein Graus? Dann ist *Crimson Skies* genau die Simulation, auf die Sie gewartet haben.

Amerika in den späten 30er-Jahren: Die einst große Nation hat sich von der Wirtschaftskrise mehr schlecht als recht erholt und ist in mehrere unabhängige Kleinstaaten zerfallen. Seither herrscht Chaos am Himmel über dem amerikanischen Kontinent: Geldgierige Luftpiraten und ruchlose Söldnergeschwader verkaufen ihre Dienste an den Meistbietenden und liefern sich erbitterte Privatkriege. Keine Angst: Sie haben nicht etwa den Geschichtsunterricht verschlafen. *Crimson Skies* spielt vielmehr in einer alternativen Realität, ersonnen von den Entwicklern des legendären *Battletech*-Universums. Sie schlüpfen in die Pilotenjacke des Heißsporns Nathan Zachary, seines Zeichens Anführer der Freibeuter-Staffel „Fortune Hunters". Dieser Haufen von Schatzsuchern benutzt das waffenstarrende Luftschiff Pandora als fliegende Einsatzbasis. Sie begleiten die Abenteuer der Outlaws in der Kampagne als Staffelführer aus dem Cockpit Ihres Jagdflugzeugs. Bevor Sie sich jedoch in den Luftkampf stürzen, konfigurieren Sie die Kanonen und Raketen Ihrer fliegenden Waffenplattform. Je weiter Sie in den Kampagnen vorankommen, desto größer wird die Auswahl der verfügbaren Flugzeugmodelle und Munitionstypen, Hobby-Konstrukteure können sich außerdem die Maschine Ihrer Träume zusammenbasteln und im Editor gegen bare Münze erstehen. Sind Sie mit allen Einstellungen zufrieden, befördert Sie ein Mausklick mitten ins Geschehen. Neben Standardmissionen gegen feindliche Jäger fordert Sie das Spiel mit einer Fülle ungewöhnlicher Aufträge. So müssen Sie beispielsweise in einigen Missionen befreundete Charaktere von fahrenden Zügen aufsammeln oder bei einer Hollywood-Stuntshow Ihr fliegerisches Können unter Beweis stellen. Zwischen den einzelnen Episoden wird die Geschichte um Liebe, Verrat und blaue Bohnen in stilechten Schwarz-Weiß-Sequenzen weitererzählt.

Sascha Gliss



DICKES DING Luftschiffe dienen in der Welt von Crimson Skies als schwer bewaffnete fliegende Flugzeugträger. Um sie zu erobern, müssen Sie zunächst die Motorengondeln abschießen.

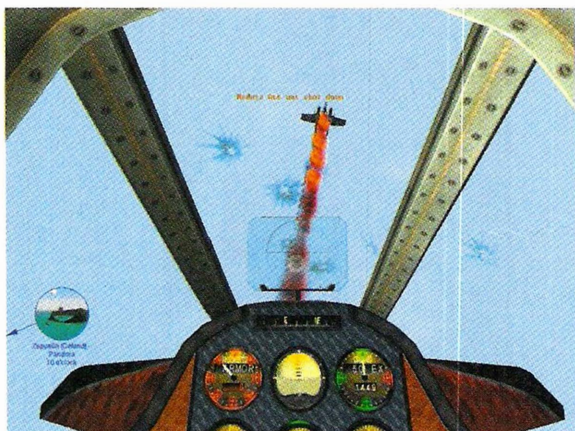
Für Helden und Haudegen. Crimson Skies erinnert an klassische Abenteuer-Schinken made in Hollywood.



Lauter, schneller, bunter. Crimson Skies ist Popcorn-Kino am PC.
Sascha Gliss

MEINUNG

Optik und Action waren bei der Entwicklung von *Crimson Skies* augenscheinlich wichtiger als akkurate Flugphysik und Realismus. Die Landschaften und Maschinen begeistern mit einer verschwenderischen Liebe zum Detail und der Soundtrack swingt stilecht mit, während Sie die Gegner reihenweise vom Himmel pusten. Realismusfanatiker wird *Crimson Skies* allerdings unterfordern.



FEUERZAUBER Getroffene Gegner verabschieden sich mit besonders spektakulären Feuer- und Raucheffekten von der Bildfläche.

TESTURTEIL — Crimson Skies

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Crimson Skies** 11/2000 — Grafisch opulent, spielerisch unkompliziert. *Crimson Skies* ist eine perfekte Einsteiger-Simulation.
- **Mechwarrior 3** 7/99 — Hervorragende Mech-Simulation der *Crimson Skies*-Macher.
- **Starlancer** 6/2000 — Wing Commander 2000. Chris Roberts' jüngstes Meisterwerk.
- **Tachyon- The Fringe** 7/2000 — Söldner im Weltall: Space-Ballerei im Stil von *The Darkening*.
- **MiG Alley** 9/99 — Akkurate Simulation der Luftkämpfe des Korea-Kriegs.

GRAFIK .... Sehr gut
Aufwendig gestaltete Umgebungen und Maschinen.

SOUND .... Gut
Stilechter Swing-Soundtrack.

STEUERUNG .... Gut
Simpel und absolut einsteigertauglich.

MEHRSPIELER .... Gut
Heiße Gefechte mit bis zu 16 Fliegern.

83%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium III 500
32x MB RAM	64 MB RAM
4xxCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 300 MB	HD: ca. 700 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 16 Internet 16
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

Schwach schimmernde Sternchen

Statt eines spielerischen Volltreffers ist Bundesliga Stars 2001 in vielen Belangen ein Schuss in den Ofen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **EA Sports** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

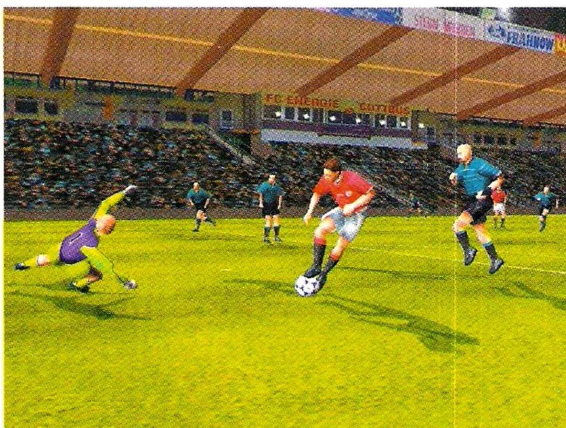
- Alle aktuellen Bundesligateams und -stadien (außer Köln)
- Sternesystem zur Team- und Spielerentwicklung
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Bugs aus der Vorgängerversion
- Keine konfigurierbare Steuerung

Massig Tore, spannende Partien und überraschende Ergebnisse – der Auftakt zur Bundesligasaison verlief viel versprechend. Mit der offiziellen Lizenz im Gepäck schickt EA die *Bundesliga Stars 2001* auf den virtuellen Rasen, um die Fans auch vor dem heimischen PC zu ekstatischen Freudengesängen zu animieren.

Sie übernehmen zu Saisonbeginn eine der 18 Bundesligamannschaften und müssen aus der anfänglichen Gurkentruppe möglichst schnell ein Spitzenteam formen. Dazu benötigen Sie jede Menge der so genannten Stars, mit denen Sie die Eigenschaften Ihrer Spieler wie Schnelligkeit und Zweikampfverhalten verbessern oder wahlweise neue Akteure vom Transfermarkt anheuern. Wie viele der begehrten Sterne Sie erhalten, hängt davon ab, wie erfolgreich und fair Sie Ihre Kicker über den Rasen steuern.



MITTENDRIN STATT NUR DABEI Dieser Akteur versucht intensiv, sich in seinen Gegenspieler hineinzuversetzen.



AUSGETRICKST Immer das Gleiche: Der herausstürmende Keeper wird mit einer Täuschung umspielt und der Ball ins leere Tor geschoben.

Viele Tore stocken Ihr Starguthaben ebenfalls auf. Neben dem Bundesligaalltag können Sie sich in diversen Pokalwettbewerben zusätzliche Sternchen verdienen.

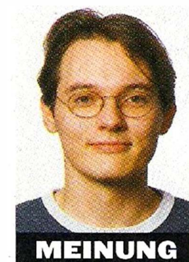
So gut die Idee ist (und schon bei der 2000er-Version war), so unzureichend ist die Umsetzung. Für die Resultate sind nämlich nicht etwa die mühsam gesteigerten Attribute der Kicker ausschlaggebend, sondern Ihre Fertigkeiten im Umgang mit dem Gamepad und der Tastatur. Daher lohnt es sich, nur passive Fähigkeiten wie Schnelligkeit und Ausdauer zu steigern, da Sie als *FIFA*-Veteran im Anfänger- und Profischwierigkeitsgrad ohne Probleme alle Spiele gewinnen. Ein Sammelsurium nichts sagender Binsenweisheiten präsentiert das Kommentatoren-Duo Rolf Töpperwien und Manfred Breuckmann. Die Krönung in Sachen Sound: Wie schon im Vorgänger stimmen die Fans in jedem Stadion – egal, welche Mannschaften gegeneinander spielen – lautstarke Borussia-Dortmund-Sprechchöre an. Leider ist das nicht der einzige Schwachpunkt. Nüchtern betrachtet hinkt das Spiel den Qualitätsstandards aus dem eigenen Haus hinterher und ist in Sachen Grafik und Gameplay eben nur gutes Mittelmaß.

Bundesliga Stars 2001 fällt actionreicher aus als sein *FIFA*-Pendant und hat kaum Simulationscharakter. Nicht zuletzt, da bei der Steuerung Abstriche gemacht wurden, so dass die Matches schnell zu Kurzpass-Langweilern ausarten; taktische Optionen wie Pressing oder Abseitsfalle sucht man vergebens. Tore erzielen Sie mit etwas Übung nach fast jeder Standardsituation oder nach Alleingängen. Dementsprechend lässt auch das Verhalten von Gegnern und Mitspielern sehr zu wünschen übrig. Somit spricht angesichts des demnächst erscheinenden *FIFA 2001* einzig die Lizenz mit den aktuellen Saisondaten für *Bundesliga Stars 2001.*

Georg Valtin



STERNHAGELVOLL Nach den Spielen erhalten Sie je nach Leistung eine neue Ration Stars.



MEINUNG

Flasche leer: Die angepriesene Bundesligaatmosphäre kommt leider nur in Ansätzen auf.

Georg Valtin

Schon ganz schön dreist, was Electronic Arts da anbietet: Aktuelle Saisondaten, eine bessere Grafik und eine Hand voll neuer Features sollen ein Vollpreisprodukt rechtfertigen, das immer noch Bugs und Schwächen der Vorgängerversion aufweist. Nein, danke! Eine gute Umsetzung des eigentlich originellen Konzepts vermisse ich ebenso wie die Sahnegrafik eines *Euro 2000* oder die Spielbarkeit des fantastischen *ISS Pro Evolution* auf der PlayStation. Ach ja, die Steuerung ist nach wie vor nicht frei konfigurierbar.

TESTURTEIL Bundesliga Stars 2001

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **FIFA 2000** 12/99 – In Sachen Gameplay der unumstrittene Klassenprimus im PC-Bereich.
- **Euro 2000** 7/2000 – Technisch topp, allerdings deutlich weniger Spielmodi als *FIFA 2000*.
- **Bundesliga Stars 2000** 9/99 – Starke Lizenz, durchwachsene Umsetzung des Star-Konzepts.
- **Bundesliga Stars 2001** 11/2000 – Update, das kaum Neuerungen bringt und technisch nicht mit den aktuellen Produkten mithalten kann.
- **UEFA CL 99/2000** 5/2000 – Eine weitere mittelmäßige, aber actionreiche Lizenzumsetzung.

GRAFIK .... Gut
Kein *Euro 2000*, aber besser als der Vorgänger.

SOUND .... Befriedigend
Nerviger Kommentar, kein cooler Soundtrack.

STEUERUNG .... Gut
Bekannt und einfach, zuweilen aber unpräzise.

MEHRSPIELER .... Gut
Gegen menschliche Gegner macht es am meisten Spaß.

75%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium III 500
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 200 MB	HD: 475 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 4 Netzwerk 4 Internet 4

Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Zurück in die Heimat

Cataclysm versorgt Fans des Strategiespektakels Homeworld mit neuen Missionen.

FAKTEN ■ ANBIETER **Barking Dog Studios** ■ PREIS **Ca. DM 70,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 17 neue Einzelspielermissionen
- 25 neue Technologien
- 18 neue Schiffe
- Überarbeitete Grafikeffekte
- Zwei verfügbare Rassen im Mehrspielermodus



MAJESTÄTISCH Erhaben schwebt das riesige Raumschiff im Weltraum, während die flinken kleineren Kampfeinheiten es schon von allen Seiten ordentlich in die Mangel nehmen.

Ziemlich genau ein Jahr nach *Homeworld* geht die Schlacht endlich weiter. In *Cataclysm* stehen Ihre Truppen einer neuen Bedrohung aus dem Weltraum gegenüber.

Bei *Cataclysm* handelt es sich nicht, wie man zunächst vermuten könnte, um ein simples Add-On zu *Homeworld*, sondern um ein eigenständiges Produkt, für das Sie den Vorgänger nicht benötigen. Die 17 neuen Missionen drehen sich um ein unheimliches Wesen namens Beast, das plötzlich und unerwartet aus den Tiefen des Weltraums auftaucht und damit beginnt, fremde Truppen für seine Zwecke zu assimilieren. Neben einigen neuen Licht- und Explosionseffekten, vielen zusätzlichen Schiffstypen und unerforschten Technologien gibt es auch eine ganze Reihe sinnvoller Detailverbesserungen. So können Sie beispielsweise langwierige Reparaturarbeiten und Erkundungsflüge durch eine Zeitrafferfunktion verkürzen, Raumschiffe mithilfe von Wegpunkten Strecken patrouillieren lassen und große Entfernungen durch die Nutzung von Sprungtoren abkürzen. Optik und Spieltiefe von *Cataclysm* sind, wie schon bei *Homeworld*, exzellent; nur ein Minuspunkt bleibt: Warum nur konnten sich die Entwickler nicht dazu durchringen, ihrem Weltraumepos ordentliche Zwischensequenzen zu spendieren?

Andreas Sauerland

Cataclysm bietet bis auf einige Kleinigkeiten exakt dasselbe wie Homeworld: Geniale Spieltiefe, brillante Optik und erhabene Atmosphäre.

TESTURTEIL Homeworld: Cataclysm

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **StarCraft** 6/98 – Hammerharte Strategie im Weltraum: Ein moderner Klassiker.
- **Earth 2150 2.0** 6/2000 – Das 3D-Spektakel bietet Grafik und Spielspaß vom Feinsten.
- **Homeworld** 11/99 – Der Vorgänger überzeugte durch zahlreiche innovative Einfälle.
- **Homeworld: Cataclysm** 11/2000 – Cataclysm hat neben einer überarbeiteten Grafik viele sinnvolle Detailverbesserungen zu bieten.
- **Star Trek: Armada** 5/2000 – Effektvolles und temporeiches Spektakel im Star-Trek-Universum

GRAFIK .... Sehr gut
Detaillierte Raumschiffe und geniale Lichteffekte.

SOUND .... Gut
Genial stimmungsvoller Soundtrack.

STEUERUNG .... Gut
Die Navigation ist etwas gewöhnungsbedürftig.

MEHRSPIELER .... Gut
Zwei unterschiedliche Rassen stehen zur Auswahl.

82% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II/266	Pentium III/500X
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	32xCD-ROM
HD: 250 MB	HD: 500 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

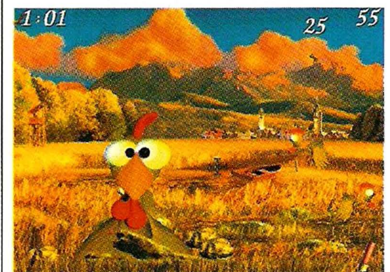
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Moorhuhn 2

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Phenomedia**
■ ANBIETER **Ravensburger** ■ USK **Ab 6 Jahren**



SCHIESSBUDENHÜHNER Das Ballerspielchen kann man jetzt auch käuflich erwerben.

Der Wahnsinn nimmt einfach kein Ende: Nur wenige Wochen nach der kostenlosen Bereitstellung im Internet wird *Moorhuhn 2* jetzt auch zum Kauf angeboten. Für happige 25 Mark bekommen Sie neben dem simplen Ballerspielchen auch noch so fantastische Extras wie das Moorhuhnpuzzle, Desktop-Hintergründe und einen Haufen elektronischer Postkarten mitgeliefert, die Sie Ihren Freunden schicken können. Dass die Gimmicks ihr Geld ebenso wenig wert sind wie das Spiel, versteht sich eigentlich von selbst. Trotzdem werden wieder Tausende zuschlagen - aber wenigstens kann keiner sagen, wir hätten Sie nicht gewarnt! *(as)*

SPIELSPASS 13%

Jagdverband 44

■ GENRE **Flugsimulation** ■ ENTWICKLER **Hammer Techn.**
■ ANBIETER **Blackstar Interactive** ■ USK **Ab 12 Jahren**



ABSTURZ Die schwer getroffene B-24 trudelt hilflos der Erde entgegen.

Stürzen Sie sich mit dem *Jagdverband 44* in den Luftkrieg über Europa. Sie fliegen für die deutsche Luftwaffe, die britische RAF oder die amerikanische Air Force. Neben klassischen Luftkämpfen stehen Abfang- und Bombermissionen auf Ihrem Dienstplan, die Sie in legendären Flugzeugen wie der P-47 oder der Messerschmitt 109 absolvieren. *Jagdverband 44* enttäuscht den PC-Flieger jedoch auf der ganzen Linie. Krude Grafik, lachhafte Flugphysik und wenig abwechslungsreiche Missionen verbreiten gepflegte Langeweile im virtuellen Cockpit. Die schlecht recherchierten Hintergrundinformationen runden das unprofessionelle Erscheinungsbild des Spiels ab. Finger weg! *(sg)*

SPIELSPASS 13%

Begrenzte Möglichkeiten

Aktion „Spielehersteller entdecken ihre karitative Ader": JoWooD verschenkt die Zusatz-CD zum Verkehrsgiganten!

FAKTEN ■ ENTWICKLER **JoWooD** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **September 2000** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

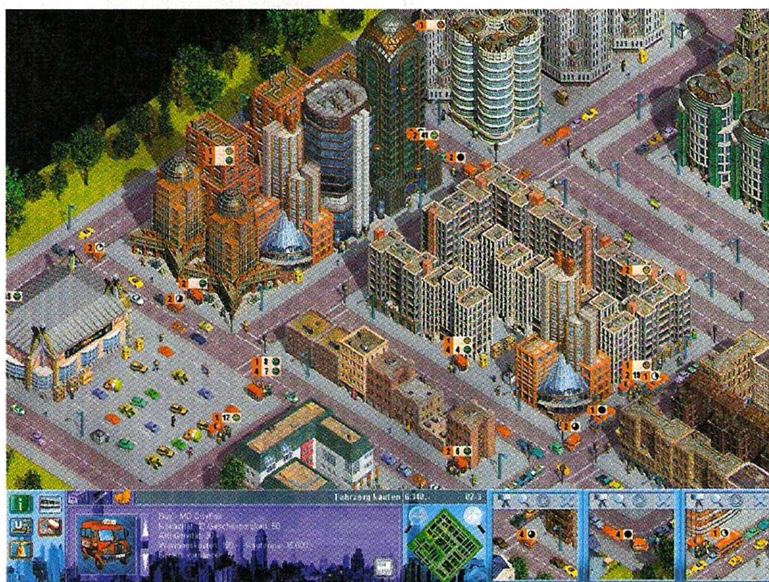
- 2 Spielmodi
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 5 Fahrzeugtypen
- 26 Fahrzeugmodelle
- 30 Missionen (davon 15 neu)
- 45 Endloskarten (davon 15 neu)
- Über 1.000 verschiedene Gebäude

Wie viel kostet ein Add-On normalerweise? 30 bis 40 Mark. Verkehrsgiganten kommen günstiger weg: Heft-CD einlegen, installieren, losspielen! Natürlich ist JoWooD kein Wohlfahrtsverband: Die Ich-verschenk-mein-Add-On-Aktion soll ein bisschen die Werbetrommel rühren für die seit kurzem erhältliche Gold-Edition.

Fehlen eigentlich nur noch die eigentlich angekündigten U-Bahnen und Werbemöglichkeiten auf Bussen und Bahnen - vielleicht bietet die Mission-CD den Spieldesignern die Möglichkeit, sich noch mal über diese beiden Features Gedanken zu machen, die leider auf der Strecke geblieben sind." So stand's geschrieben vor einem halben Jahr in PC Games 4/2000. Nun, U-Bahnen gibt es in der Gold-Edition (= Originalspiel + Zusatz-CD) leider immer noch nicht, dafür dürfen Sie nun in einer neuen Kampagne 15 amerikanische Städte mit einem Netz aus Wartehäuschen, Buslinien, Straßenbahnschienen und Magnetschwebebahnstationen überziehen. Per Mausklick auf einzelne Gebäude analysieren Sie in isometrischen Metropolen, aus welchen Stadtteilen die Besucher von Stadien, Schulen, Bürotürmen oder Kaufhäusern stammen, und bauen dementsprechend das Bus- und Schienennetz aus. Weil in Wolkenkratzern wesentlich mehr Personen leben und arbeiten, können nun mit ein- und derselben Haltestelle deutlich höhere Umsätze generiert werden - was angesichts der knapp bemessenen Missionsziele und Zeitvorgaben nötig ist. Details wie Fahrzeugwartung, Fahrpreise, Gehälter, Preiszonen und Werbung werden nach dem Gießkannenprinzip mit Prozentwerten eingestellt; Grafik (bis 1.280x 1.024 Bildpunkte), Menüdesign und Spielablauf blieben unverändert. Immer noch faszinierend sind die „lebenden" Städte, in denen nicht nur die Bewohner zum Arbeiten, Einkaufen oder Erholen ausschwärmen, sondern auch anhand bloßer Beobachtung der Verkehrsströme erkennbar ist, wo sich der Bau einer neuen Linie lohnt.

Petra Maueröder

JoWooD hat die Spendierhosen an: Die Österreicher verschenken das Add-On.



SYMBOLTRÄCHTIG An jeder Haltestelle werden Routennummer, wartende Fahrgäste und deren Zufriedenheit angezeigt. Grafisch hat sich die Gold-Version nicht verändert.



Alles andere als bahnbrechend: Nicht immer ist alles Gold, was so heißt.

Petra Maueröder

MEINUNG

So interessant der Aufbau eines Netzes in den hübschen US-Städten auch ist: Mittelfristig fehlt es dem *Verkehrsgiganten* etwas an Abwechslung, dazu kommt ein undurchsichtiges Preiszonenmodell und obendrein ist ab 100 Haltestellen die Übersicht futsch. Da Designmankos unkorrigiert blieben und wir keine spielerischen Neuheiten (U-Bahnen? Editor?) fanden, bleibt die Wertung unverändert.



AUF DER CD-ROM!

JoWooD packte das komplette Add-On auf die Heft-CD-ROM!



STARS & STRIPES 15 amerikanische Städte warten darauf, von ihren kniffligen Verkehrsproblemen befreit zu werden.

TESTURTEIL Der Verkehrsgigant Gold-Edition

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Der Verkehrsgigant 4/2000
Aus dem Verkehr gezogen: Ab sofort gibt's nur noch die Gold-Edition.

Der Verkehrsgigant Gold-Edition 11/2000
Prima Aufbauspiel für Organisationstalente: Das eingebaute Add-On verlängert die Spielzeit.

Der Industrie-Gigant Gold 8/98
Wer's noch nicht hat, wartet auf Teil 2 (siehe Vorschau auf Seite 56).

SimCity 3000 Deutschland 3/99
Jüngste Version des Klassikers: Pflichtspiel für jeden Aufbaufan.

Rollercoaster Tycoon 4/99
Freizeitpark-Aufbauspiel - nicht umsonst Charts-Dauerbrenner.

GRAFIK .... Gut
In der Gold-Version unverändert.

SOUND .... Befriedigend
Authentischer Straßenlärm überall.

STEUERUNG .... Gut
Gelungen, aber Übersichtbehalten fällt schwer.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Mäßig unterhaltsames Um-die-Wette-bauen.

81%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233 MMX	Pentium II 333
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	BxCD-ROM
HD: 240 MB	HD: 240 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 4 Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

■ EIN GANZER KERL
Der Barbar fasst seine Gegner nicht mit Samthandschuhen an. Nur wer jegliche Höflichkeit gegenüber den Monsterscharen vermissen lässt, hat eine Überlebenschance.

Wie die Axt im Finsterwald

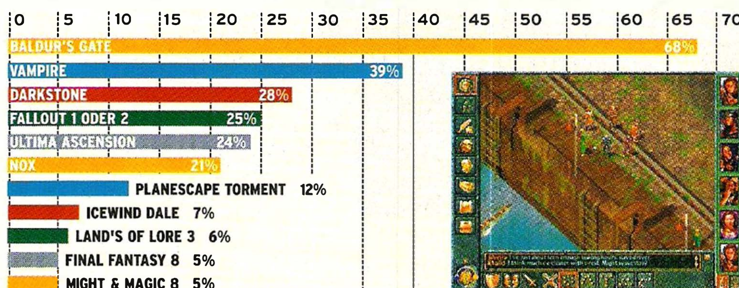
Vor drei Monaten wurde die Monster-Jagdsaison eröffnet – und seitdem hält die Begeisterung über die Metzeleien in der Welt von *Diablo 2* an. In unserer großen Bestandsaufnahme wagen wir uns in die tiefsten Kerker vor und erkunden, wie sich die Diablo-Manie auf das Geistes- und Sozialleben unserer Leser auswirkte.

Wenn die meisten Menschen aus dem Bett kriechen, um ihr Tagwerk zu beginnen, reibt sich der *Diablo 2*-Spieler verdrossen die Augen und ärgert sich darüber, dass sein Spielcharakter in der vergangenen Nacht gerade einmal zwei Levels aufgerückt ist. Selbst wenn Sie den Nachfolger des sensationellen Verkaufserfolgs von 1997 mit jedem der fünf Charaktere einmal durchgespielt haben sollten: Das Battle.net lockt mit aufregenden Mehrspielerpartien, wo Sie Monster metzeln und sich mit befreundeten oder rivalisierenden *Diablo 2*-Süchtigen auseinander setzen dürfen. Mit der Veröffentlichung des ersten Teils vor mehr als dreieinhalb Jahren begann eine Renaissance des Rollenspielgenres, dessen Titel in den mittleren 90er-Jahren ein eher kümmerliches Dasein gefristet hatten. Für viele Entwickler waren mehr als eine Million verkaufter Exemplare von Blizzards Action-Rollenspiel Grund genug, Produkte

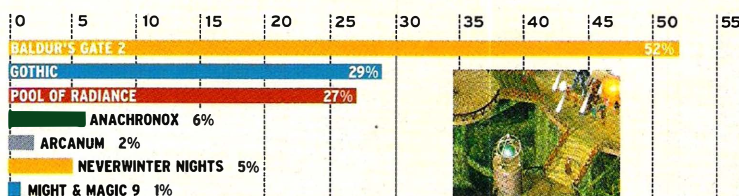
Alternative Reiseziele

Die Fantasy-Welt an der Schwertküste von Baldur's Gate ist das beliebteste Ausflugsziel unserer Leser. Die 3D-Welt von Vampire wird gern erkundet.

Welche Rollenspiele haben Sie gespielt? (mehrere Antworten möglich)



Auf welches Rollenspiel freuen Sie sich am meisten? (nur eine Antwort)





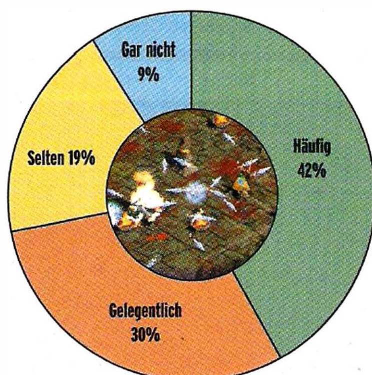
HARTE NUSS Duriel, der zweite Endgegner, gilt als der schwerste (54%). Jeder Dritte biss sich an Diablo selbst die Zähne aus (32%).

mit einem ähnlich simplen und gleichzeitig ungemein fesselnden Spielprinzip zu entwickeln. *Nox*, *Darkstone* und auch das komplexe *Baldur's Gate* profitierten von dem wieder erwachten Interesse an Titeln des Genres. Blizzard stellte noch vor Ende des Jahres 1997 eine Erweiterungs-CD namens *Hellfire* mit neuen Spielabschnitten zusammen und beglückte die Fans mit einem Mönch als vierten Charakter. *Hellfire*, das gemäß unserer Umfrageergebnisse drei von vier *Diablo*-Spielern kennen, vermochte die Wartezeit bis *Diablo 2* kaum zu überbrücken. Der zweite Teil war zunächst für 1998 angekündigt, die Veröffentlichung verschob sich jedoch um mehr als zwei Jahre. Blizzards Zögern lässt sich dadurch erklären, dass Probleme entstanden, als die Datenbank für die Verwaltung von Hunderttausenden von Online-Spielern über das firmeneigene Battle.net aufgebaut wurde. Viele Spieler beklagen sich darüber, dass die Verbindung zum europäischen Server des Battle.net nur nach langer Wartezeit möglich ist und selbst dann der Spielfluss häufig eher einem Spielbächlein ähnelt. Gelingt dem Hobby-Paladin der Eintritt in die riesige Online-Welt, dann steht dem hemmungslosen Zeitvertreib nichts mehr im Weg. Besonders interessant ist der Warentausch mit anderen Spielern: Begehrt sind vor allem einmalige Gegenstände, die oft Zehntausende Geldeinheiten kosten. Den Verkauf des Lieblingshelms eines Endgegners nutzen viele Spieler, um etwa ihre Rüstung auf Vordermann zu bringen.

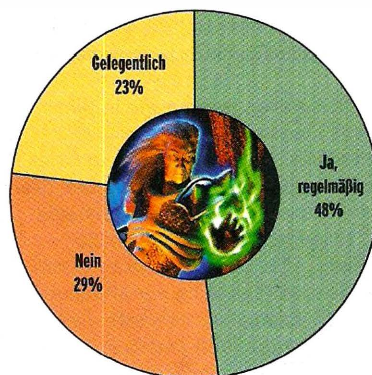
Seit dem 28. Juni 2000, dem Erstverkaufstag von *Diablo 2*, konnte die Vertriebsfirma Havas über 300.000 Exemplare absetzen – allein von der deutschen Version. Durch den Reiz des Battle.net bleiben die meisten Spieler bei der Stange und können es kaum erwarten, bis im nächsten Jahr die Erweiterungs-CD mit weiteren Szenen und zwei neuen Charakteren veröffentlicht wird. An den dritten Teil wagen die meisten noch nicht zu denken: Die sprichwörtliche Sorgfalt Blizzards wird dafür Sorge tragen, dass Fans eine lange Durststrecke bis zur Veröffentlichung zurücklegen müssen. Mehr als drei viertel haben eine Reihe von Vorstellungen, wie *Diablo 3* aussehen könnte. Vor allem eine zeitgemäße 3D-Grafik wird gewünscht. Dass eine avancierte Technik auch in Rollenspielen erfolgreich eingesetzt werden kann, hat das

Feinmaschiges und rissiges Netz

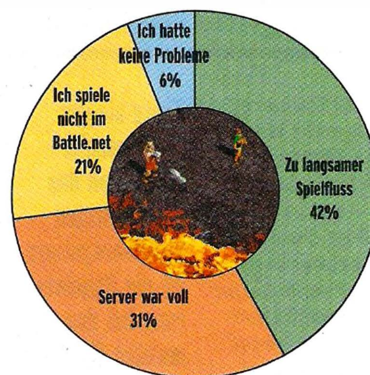
FETTER FANG Hunderttausende von Diablo-2-Spielern haben sich gerne vom Battle.net einfangen lassen.



Wie häufig spielen Sie gewöhnlich im Internet gegen andere Diablo-2-Fans?



Nutzen Sie das Angebot von Blizzards Diablo-Mehrspielerplattform Battle.net?



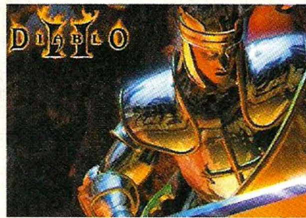
Welche Probleme hatten Sie dabei, als Sie versuchten, im Battle.net zu spielen?

Action-Spieler und Rollenspielfans haben gleichermaßen Spaß daran, eine kleine Figur durch 2D-Landschaften zu lenken und Tausende von Monstern zu meucheln.

Auf Sightseeing-Tour im Monsterland

Ob Sie als Amazone den Bogen spannen oder als Barbar den Morgenstern schwingen: Wenn Sie sich einmal auf Diablo 2 eingelassen haben, dürfen Sie sich von Ihrem Privatleben verabschieden.

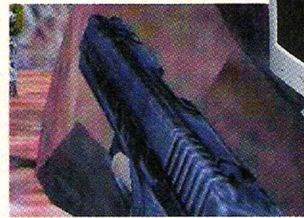
Der typische Diablo-2-Spieler ...



... erkundet die *Diablo 2*-Welt als Paladin (36%). Jeweils ein Viertel bevorzugt Zauberin und Amazone, Tote zu beschwören ist vergleichsweise unpopulär (6%).



... steht die Tortur mehrmals durch. Immerhin 21% spielen *Diablo 2* mit jedem der fünf Charaktere einmal durch. Bloß jeder Fünfte begnügt sich mit einem Durchgang.



... möchte keinen anderen Titel spielen, der im *Diablo 2*-Universum angesiedelt ist. Allenfalls für einen 3D-Action-Spaß könnte sich eine Minderheit (26%) erwärmen.



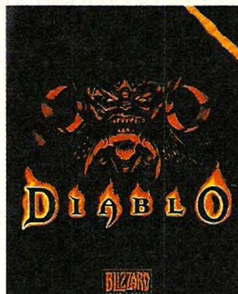
... hatte keine Performance-Probleme mit seinem Rechner. Jeder Fünfte (21%) musste Ruckelorgien in Kauf nehmen, immerhin 4% kauften einen neuen PC für *Diablo 2*.



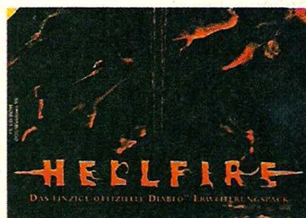
... wird sich auf jeden Fall das Add-On kaufen (siehe Seite 50 in unserem ECTS-Bericht). 7% aller Befragten wollen sich keinen weiteren Strapazen im *Diablo*-Bereich aussetzen.



■ IN TEUFELS KÜCHE Ob im Einzel- oder im Mehrspielermodus: Der vermeintlich stumpfe Massenmord an ekligen Höllenwesen macht süchtig.



... hat den ersten Teil durchgespielt – häufig sogar mehrmals. Neben *Command & Conquer*, *Age of Empires* und *Tomb Raider* gehört *Diablo* zu den erfolgreichsten PC-Spiele-Serien. Weltweit wurden mehre Millionen Exemplare verkauft.



... hat die Diablo-Erweiterung *Hellfire* gespielt. Rund jeder Fünfte (19%) kennt das Add-On nicht, das den Spielspaß um weitere zehn bis zwölf Stunden verlängert.



... hat den Monsterkampf im ersten Durchgang innerhalb von maximal 35 Stunden hinter sich gebracht. Jeder Vierte (23%) hat sich deutlich mehr Zeit gelassen.



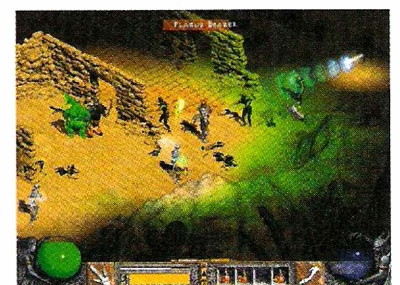
... hat den leichtesten Schwierigkeitsgrad gewählt (65%). Für den härtesten Monsterkampf entschieden sich nur 7% aller Befragten, meist erst beim dritten Durchgang.



... findet im Verlauf eines Spiels sechs bis zehn einzigartige Gegenstände (53%). Kaum jeder Vierte findet mehr als zehn dieser äußerst begehrten Objekte.

zeitgleich veröffentlichte *Vampire* bewiesen. *Vampire* legt mehr Wert auf die Hintergrundgeschichte, ist jedoch nicht minder actionreich als der zweidimensionale Konkurrent. Hinter *Baldur's Gate 2* ist der deutsche Titel *Gothic* das meisterwartete Rollenspiel; Die Spielwelten in *Gothic* erstrecken sich wie die Spielwelten in *Diablo 2* über mehrere Kilometer und sind komplett dreidimensional gestaltet. Ob hier die Spieler von einer vergleichbaren Monstermetzelsucht befallen werden wie in Blizzards jüngstem Meisterwerk, ist allerdings zweifelhaft. Bislang ist es keinem noch so hervorragenden Titel gelungen, eine ähnliche Spielmanie zu erzeugen wie bei den *Diablo*-Spielen. Von keinem anderen Genreprodukt wurden auch nur annähernd so viele Exemplare verkauft wie von *Diablo*, *Hellfire* und *Diablo 2*. Das simple Spielprinzip lässt sich offenbar nicht kopieren: *Revenant* oder das großartige *Nox* vermochten die

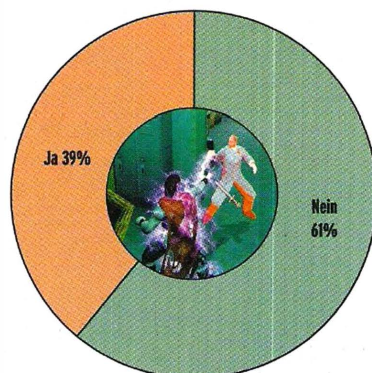
Trotz einiger Programmierfehler und des zwiespältigen Speichersystems ist die Begeisterung bei den meisten Spielern ungetrübt.



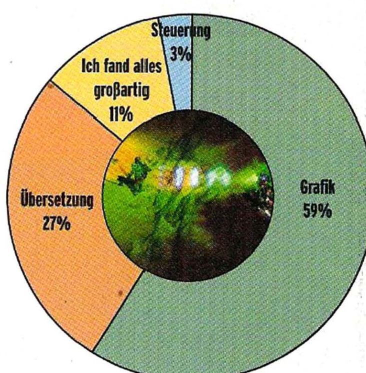
BEACH BOYS Fast jeder Zweite hielt die Wüstenwelt in Akt 2 für die attraktivste.

Innen hui, außen pfui

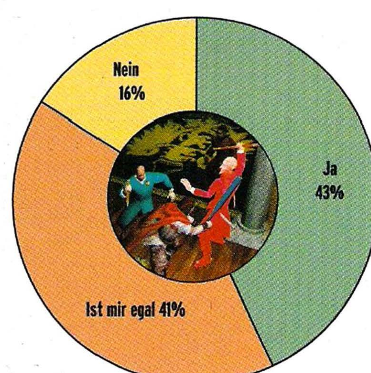
ANGESTAUBT Die Grafik von Diablo wurde für den zweiten Teil unwesentlich modernisiert.



Haben Sie den prächtigen 3D-Titel Vampire: Die Maskerade Redemption, gespielt?



Was hat Sie beim Spielen von Diablo 2 am meisten enttäuscht? (nur eine Antwort)



Vampire setzt auf hübsche 3D-Technik. Wünschen Sie für Diablo 3 eine 3D-Grafik?

Zum Glück fehlt den meisten Diablo-2-Fans nur eine pralle Erweiterungs-CD – und die Aussicht auf einen dritten Teil.



DAS IST SPITZE! Die Erwartungen der meisten Spieler wurden erfüllt (92%), auf das Adelsprädikat „Diablo-2-Fan" mag kaum jemand verzichten; und auf heiße Kämpfe ebenfalls nicht.

Spieler nicht im selben Maße in den Bann zu ziehen – von einem unterdurchschnittlichen Abklatsch wie *Satanica* einmal ganz zu schweigen.

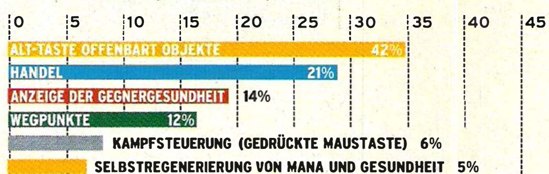
Die negativen Stimmen verklingen daher im Meer der Lobeshymnen: Die veraltete Grafik, kleinere Programmierfehler und das unfreundliche Speichersystem – bei dem ein Sichern des Spielstands nur bei Beendigung des gesamten Spiels möglich ist – sind geringfügige Mängel und trüben den Spielspaß nur unwesentlich: Dreiviertel aller Befragten geben Blizzard Bestnoten und glauben, dass die kalifornische Firma ihr Image als zuverlässiger Entwickler von Spitzentiteln verteidigen konnte. Allerdings wird wohl jeder Spieler wenigstens einmal den Programmierern des Speichersystems den Besuch Duriels in den Blizzard-Büros gegönnt haben: Spätestens dann, wenn er zum siebten Male den langen Weg zum Endgegner antreten muss.

Peter Kusenberg

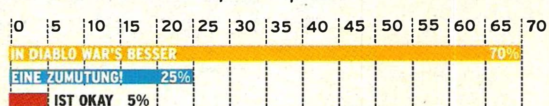
Aus Alt mach Neu

Verbesserungen erleichtern das Überleben in der Diablo-2-Welt. Beklagenswert ist das neue Speichersystem.

Was ist die wichtigste Neuerung in Diablo 2?



Was halten Sie von dem Speichersystem?



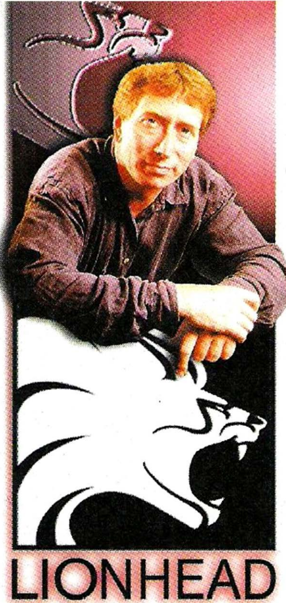
Rivalen der Rennbahn

Auf den vordersten Rängen der Verkaufscharts balgte sich Diablo 2 wochenlang mit Grand Prix 3, einer der besten Formel-1-Simulationen.



SEKT ODER SELTERS Nur die besten Fahrer können sich gegenüber der Konkurrenz behaupten.

Die Formel-1-Saison dauert zwölf Monate im Jahr – jedenfalls im aktuellen PC-Spiel *Grand Prix 3*. Der dritte Teil der Rennsimulationsserie konnte, trotz technischer und spielerischer Mängel, den ersten Platz beim Rennen um die Gunst des Käufers erringen. Teilen Sie uns mit, welche Erfahrungen Sie auf der virtuellen Rennpiste gemacht haben! Unter allen Einsendungen verlosen wir zehn Pakete mit aktuellen Spieletiteln. Den Fragebogen und die Teilnahmebedingungen finden Sie auf der Heft-CD oder unter www.pcgames.de.



Perspektiven und Erwartungen

Im September war Showtime. Die ECTS, Europas größte Messe für Computerspiele, öffnete in London ihre Pforten – und wir hatten eine brandheiße Neuigkeit für die nach Gerüchten, Tratsch und Sensationen dürstende Presse!

In einem früheren Tagebuch ging es um unseren beabsichtigten Deal mit Activision, die die ersten Spiele unserer beiden Schwesterfirmen Big Blue Box und Intrepid veröffentlichen sollten. Damals hatten wir eine Art Vorvertrag aufgesetzt, in dem die groben Punkte der Vereinbarung festgelegt wurden. Leider stellte sich bei der Ausarbeitung der verbleibenden Detailfragen heraus, dass wir uns zu früh gefreut hatten: Nach einigen Monaten scheiterten die Verhandlungen. Für uns war das eine große Enttäuschung.

Kurze Zeit darauf trat ein anderer Publisher an uns heran: Microsoft steckte gerade mitten in der Konzeption der Xbox. Seit der ersten Ankündigung hatte uns die Idee begeistert: Eine technisch hoch entwickelte Konsole, die noch dazu unter Windows läuft? Für PC-Spiele-entwickler wie Lionhead ein regelrechtes Gottesgeschenk! Microsoft schien von der Idee, Spiele aus dem Lionhead-Stall unter Vertrag zu nehmen, ausgesprochen angetan. Gleichzeitig waren sowohl wir als auch die Kollegen von Big Blue Box und Intrepid begeistert von der Xbox. Konsequenterweise ging der Deal nicht nur glatt über die Bühne, sondern auch noch rechtzeitig für die Ankündigung auf der ECTS. Zwei Spiele werden nun also auch für die Xbox entwickelt und sollten Ende 2001 fertig werden. Nach der Messe wurde dieser Entschluss natürlich angemessen gefeiert.



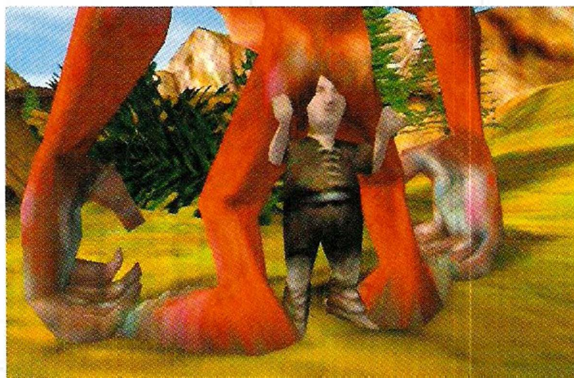
UNTER DACH UND FACH Der Deal ist perfekt: Zwei neue Spiele aus dem Lionhead-Umfeld werden auch für die Xbox entwickelt.

Nachdem die Kooperation mit Microsoft auf der Messe die größte Aufmerksamkeit auf sich zog, war *Black & White* selbst nicht mehr ganz so präsent. Immerhin hatten wir auf der E3 im Mai schon vier Preise damit an Land gezogen. Davon abgesehen wollen wir ja nicht jede Einzelheit des Spiels im Voraus bekannt geben; einige Aha-Erlebnisse sparen wir uns auch noch für die Veröffentlichung auf.

Allerdings bedeutete dies auch, dass ich regelmäßig, wenn ich in den Hallen mit meinem Lionhead-Button herumwanderte, von wildfremden Menschen angesprochen wurde: „Wo ist eigentlich *Black & White?*", „Kommt es dieses Jahr noch?" oder noch besser: „Ich habe gehört, dass das Spiel die persönliche Kontaktliste im Outlook durchgeht und den Dorfbewohnern die Namen meiner Freunde gibt. Wenn man dann während einer Partie eine Mail von einem Bekannten bekommt, hüpft der entsprechende Dorfbewohner auf und ab, winkt und versucht, mich auf sich aufmerksam zu machen. Stimmt das?"

Peter Molyneux selbst hatte sich lediglich einen Tag für Präsentationen in einer Suite im nahe gelegenen Hilton-Hotel reserviert. Der Tag fing schon schlecht an: Peter fiel zu spät ein, dass er eine zusätzliche Zeile Programmcode einfügen musste, damit er seine Kreaturen kämpfen lassen kann. Folglich mussten sämtliche Journalisten erst einmal geduldig warten, während er den Code ergänzte. Viel peinlicher war allerdings dann, dass Peter vergessen hatte, Lautsprecher für seinen PC mitzubringen – also musste unsere PR-Agentin Cathy in Windeseile welche aus einem Geschäft in der Nähe besorgen. Zu diesem Zeitpunkt trudelten dann aber schon die nächsten Journalisten ein! Zumindest hatte Peter eine gute Entschuldigung für das Durcheinander: Es war der Morgen nach unserer Microsoft-Party ...

Steve Jackson



ZWERGENAUFSTAND Der Winzling hat die Schwachstelle des Affen erkannt. Solche Grafikfehler werden momentan noch beseitigt.

Die Grafikkarten-Attacke

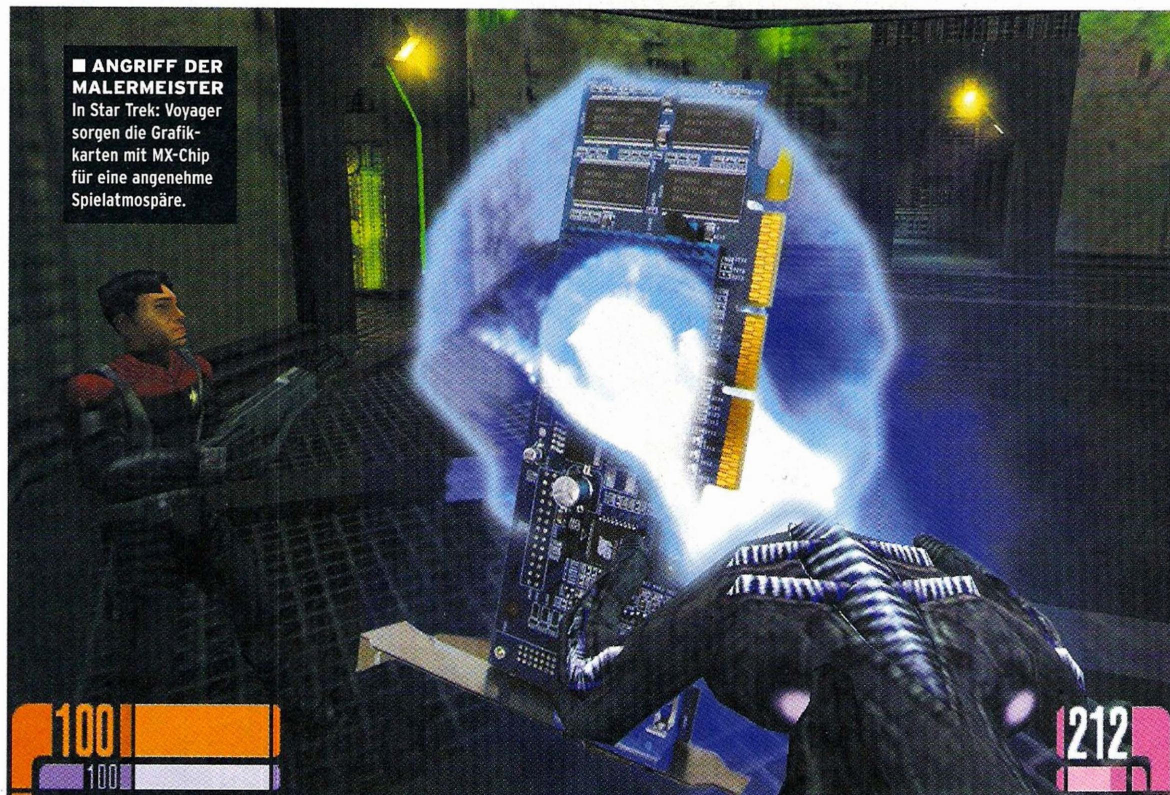
GeForce2 MX: Der Grafikkartenchip, der den Spagat zwischen Leistung und Preis meistert.

FAKTEN ■ PRODUKT **GeForce2 MX** ■ KATEGORIE **Grafikkarten** ■ HERSTELLER **Nvidia** ■ TERMIN **Bereits erhältlich**

AUF EINEN BLICK

- 175 MHz Chiptakt
- 166 MHz Speicher
- Besitzt zwei Rechenpipelines weniger als der GeForce2 GTS-Chip
- Beschleunigt ebenfalls Geometriebe-rechnungen
- Kann DDR-Speicher nur per 64-Bit-Bus ansprechen.

Eine gute Grafiklösung für sparsame Spielernaturen.



■ **ANGRIFF DER MALERMEISTER** In Star Trek: Voyager sorgen die Grafikkarten mit MX-Chip für eine angenehme Spielatmospäre.

Spieler mit Köpfchen investieren in preisgünstige Alternativen zu den sündhaft teuren Grafikkarten.

Die GeForce2 MX ist genau die Grafikkarte, auf die die Fraktion sparsamer Spieler gewartet hat. Das Grundgerüst des MX-Chips ist eine abgespeckte Version des flotten GeForce2-GTS. Statt vier hat der MX-Chip allerdings nur zwei Rechenpipelines und eine engere Datenanbindung an den Grafikspeicher. Wo die GTS mit satten 128 Bit sogar auf DDR-Speicher zugreifen kann, geben sich die MX-Karten mit 64 Bit zufrieden. Auf SDRAM können sie allerdings mit vollen 128 Bit zugreifen, was für flotten Spielspaß allemal reicht. In hohen Auflösungen liegen die MX-Zeichenkünstler bei Spielen auf Basis der Q3-Engine etwas hinter der älteren GeForce DDR zurück. Wer sich aber mit 16 Bit Farbtiefe und einer Auflösung von 800x600 Bildpunkten zufrieden gibt, findet in den GeForce2-MX-Brettern preisgünstige Spielpartner.



TAKTVOLL Die 3D Prophet II MX ist wegen des höher getakteten Speichers schneller.

Besitzer eines Riesenmonitors und eines schnellen Rechners sollten zwecks besserer Performance in höheren Auflösungen die bittere Pille schlucken und doch zur GeForce2 GTS greifen. *(bh)*

Der Leistungsvergleich

Wie schlägt sich die geldbeutelfreundliche GeForce2 MX auf verschiedenen Rechnersystemen?

Q3-ENGINE 1.17 (GEFORCE 2 MX, HIGH QUALITY, OPENGL, DEMO1)

Frames:



UNREAL TOURNAMENT 4.28 (GEFORCE2 MX, HIGH QUALITY, DIRECT3D)

Frames:



Wie Sie sehen können, lohnt sich die Investition in günstige Rechnerherzen: Mit MX-Karten ist der Duron im Vergleich die beste Wahl für billige und schnelle Spieleinlagen.

Investitionstriebe

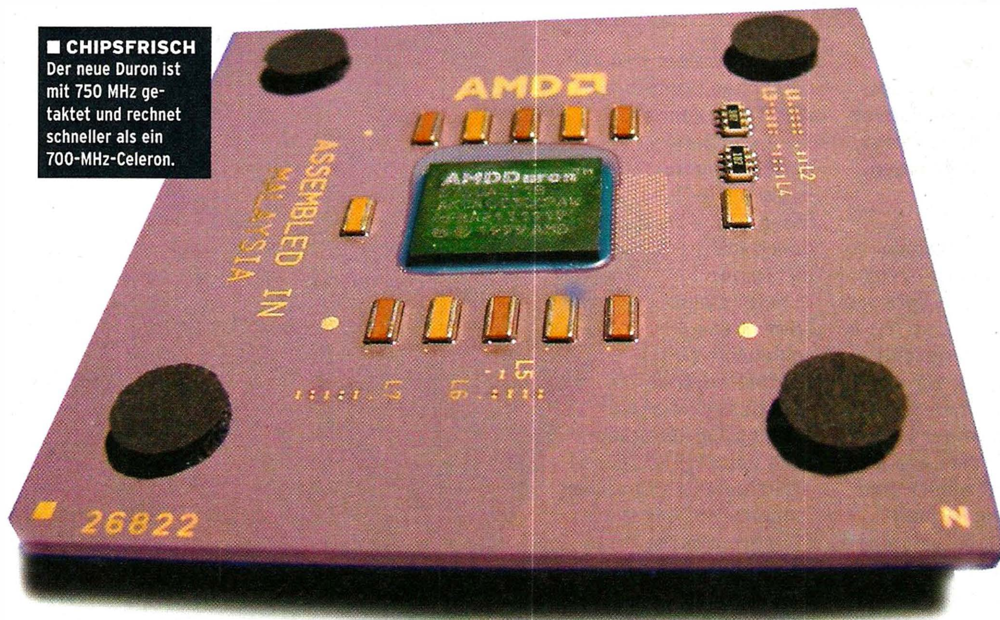
Von allen GeForce2-MX-Karten verspricht die 3D Prophet II MX die beste Leistung – wegen des erhöhten Speichertakts.



nVIDIA

Hersteller	Produkt	Chiptakt	Speicher	Speichertakt	Preis	Info-Telefon
Asus	AGP-V7100	175 MHz	32 MB SDRAM	166 MHz	ca. DM 340,-	(02102) 9 59 90
Guillemot	3D Prophet II MX	175 MHz	32 MB SDRAM	183 MHz	ca. DM 340,-	(09122) 88 60
Leadtek	GeForce2 MX	175 MHz	32 MB SDRAM	166 MHz	ca. DM 340,-	-
Elsa	Gladiac MX	175 MHz	32 MB SDRAM	166 MHz	ca. DM 390,-	(0241) 60 60

Prozessor-Kampfzwerg



■ CHIPSFRISCH Der neue Duron ist mit 750 MHz getaktet und rechnet schneller als ein 700-MHz-Celeron.

AUF EINEN BLICK

- Der Duron ist das AMD-Gegenstück zu der Celeron-Prozessorreihe von Intel.
- Der neue Duron ist der Prozessor mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis.
- Es gibt ihn mit 600, 650, 700 und 750 MHz.

AMD feiert mit dem brandneuen Duron 750 erneut einen Preis-Leistungs-Sieg gegen die Celerons von Intel.

Flotte Prozessoren gehören immer noch zu den teuersten PC-Komponenten. Dass das keine Grundsatzregel sein muss, beweist die Chipschmiede AMD schon seit Jahren eindrucksvoll. Mit dem neuen Duron 750 sind die Texaner in ihrem Vorhaben einen Schritt weiter, der Celeron-Reihe von Intel eine preiswertere, eigene Prozessorlinie entgegenzusetzen. Die bisherigen Duron-Prozessoren gab es im Bereich zwischen 600 und 750 MHz. Bei Neukäufern dürfte sich der flottere Duron durchsetzen, denn die Gründe liegen auf der Hand: Der 750-MHz-Duron ist der schnellste Rechenathlet in der preislichen Leichtgewichts-Klasse. Schaut man sich einen 700-MHz-Celeron an, so ist dieser teurer und zudem auch messbar langsamer. Auch ein gleich getakteter Duron ist noch schneller als das luxuriöse Celeron-Eisen mit Intel-Gepräge. Hier rächt sich Intels Politik, die Leistung des Celerons künstlich einzuschränken. Der neue Duron liegt mit rund 400 Mark Anschaffungskosten im gleichen Bereich wie ein 700er-Celeron. Preis und Leistung sprechen für AMD – und den sparsamen Spieler. *(bh)*



■ ZWEITER SIEGER Der neue Celeron ist nicht mehr die erste CPU-Wahl für Einsteiger.

CPUs für Einsteiger

Sparsame Spieler greifen zu den Duron-Prozessoren von AMD. Die sind billiger und flotter als die Celeron-Chips.

Hersteller	Modell	L1/L2-Cache	FSB	Verbindung	Preis
AMD	Duron 650	128/64	100 MHz	Sockel A	ca. DM 220,-
AMD	Duron 700	128/64	100 MHz	Sockel A	ca. DM 270,-
AMD	Duron 750	128/64	100 MHz	Sockel A	ca. DM 390,-
Intel	Celeron 633	32/128	66 MHz	Sockel 370 FCPGA	ca. DM 280,-
Intel	Celeron 667	32/128	66 MHz	Sockel 370 FCPGA	ca. DM 340,-
Intel	Celeron 700	32/128	66 MHz	Sockel 370 FCPGA	ca. DM 400,-

Intel kann sich warm anziehen, denn der Duron 750 ist günstiger und schneller als Celeron-CPUs.

ATi bläst zum Angriff!

FAKTEN ■ Produkt **Radeon 64 MB DDR** ■ KATEGORIE **Grafikkarte** ■ HERSTELLER **ATi** ■ TERMIN **Erhältlich**

AUF EINEN BLICK

- 183 MHz Chip- und Speichertakt
- Schnellste Grafikkarte für 32-Bit-Grafik in Auflösungen ab 1.280x1.024
- Wird in 16 Bit und 800x600 Bildpunkten von der GeForce2 überholt

Auf der Basis seines neuen Radeon-Chips baut ATi ein ultraschnelles 3D-Monster. Die Radeon 64MB DDR zeigt der Konkurrenz besonders in hohen Auflösungen, wo der Hammer hängt.

Lange führten die Grafikkarten von ATi ein Schattendasein hinter den Grafikmeistern von 3dfx und Nvidia. Der neue Radeon-Chip hat in ersten Tests aber bereits gezeigt, dass er zu mehr fähig ist. Wir haben uns die sündhaft teure Radeon mit 64 MByte DDR-Speicher geangelt und sie genauer unter die Lupe genommen. Für den Chip wählte man die gleiche Taktung wie für den Speicher: 183 MHz. Diese synchrone Taktung macht das Timing der Anbindung an den Chip weniger störungsanfällig. Im Bereich von 32 Bit Farbtiefe hat die Radeon der GeForce2 GTS wegen ihrer Bandbreitenvorteile einiges voraus. Auf der Anschlussseite zeigt sich die Radeon 64MB DDR sehr zuvorkommend: Neben einer Verbindung zum Monitor finden sich an der Blendleiste noch ein S-VHS- und Composite-Ausgang für die Bildausgabe am Fernseher. Über den zusätzlichen Composite-Anschluss können Sie TV-Signale übrigens auch in die Karte leiten und dort dank des Rage-Theater-Chips hardwarebeschleunigt weiterbearbeiten. Die übersichtliche Menüführung für die Steuerung der TV-Anschlüsse erleichtert den Umgang immens. Hier sieht man dem Produkt die Erfahrung von ATi an. Auf der technischen Seite hat die Radeon neben dem üblichen Anti-Aliasing sowie Texturkompression auch noch einige Neuigkeiten im Gepäck. Bei dreidimensionalen Texturen, 3D-Morphing, Skeletal Animation und entfernungsabhängigem Nebel kann die Konkurrenz nicht mithalten. Auch bei Echtzeitschatten, weichen Schattierungen und Reflektionen ist die Radeon ihren Kollegen, mit Ausnahme der Voodoo5, einen Schritt voraus. Bei den Features führt ATis Neue die neue Grafikgeneration auf jeden Fall an – auch preislich: Die Radeon (64 MB DDR) kostet stolze 950 Mark. In unserem Praxistest krankte sie übrigens immer noch unter kurzatmigen Treibern. Die schnelle Anbindung des Chips an den Speicher sorgte aber dafür, dass keine andere erhältliche Grafikkarte bei 1.280x1.024 Bildpunkten und 32 Bit mit der schnellen Radeon mithalten konnte. Wer allerdings keinen High-End-Rechner sein Eigen nennt, sollte besser zur wieselflinken GeForce2 GTS greifen, denn die ist in niedrigeren Auflösungen und in 16 Bit schneller. *(bh)*

Bei schneller 32 Bit-Grafik in hohen Auflösungen ist die Radeon bisher ungeschlagen.

■ **KONTAKTFREUDIG** Faustdick hinter den Ohren hat es ATis Radeon-Karte, wenn es um die Anschlussmöglichkeiten geht.

■ HERSTELLER **ATi** ■ PREIS **Ca. DM 949,-**
■ WEBSEITE **www.ati.com**
■ TEL. **(089) 66 51 50**

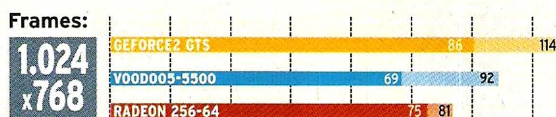
■ AUSSTATTUNG .... **Sehr gut**
■ FEATURES .... **Sehr gut**
■ PERFORMANCE .... **Sehr gut**

92%
WERTUNG

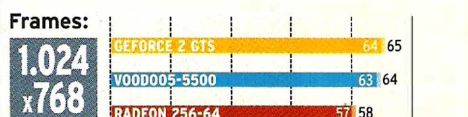
Wer ist schneller?

Wo platziert sich die Radeon 64MB DDR in Benchmarks?

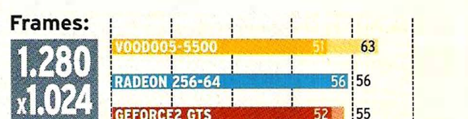
Q3-ENGINE 1.17 (ATHLON 900 CLASSIC, KX133, HIGH QUALITY, OPENGL, DEMO1)



UNREAL TOURNAMENT 4.20 (ATHLON 900 CLASSIC, KX133, DIRECT3D)



UNREAL TOURNAMENT 4.20 (ATHLON 900 CLASSIC, KX133, DIRECT3D)



ATi darf den Treibern noch etwas Optimierungsarbeit widmen. Der geringe Abstand zwischen 16- und 32-Bit-Leistung deutet auf noch unerschlossenes Hardware-Potenzial.



Die drei Radeon-Brüder

ATi verbaut seinen Radeon-Chip gleich auf mehreren Grafikkarten. Die Unterschiede erkennen Sie in unserer Vergleichstabelle.

Modell	Radeon 64MB DDR	Radeon 32MB DDR	Radeon 32MB SDR
Chiptakt	183 MHz	166 MHz	166 MHz
Speichertakt	183 MHz	166 MHz	166 MHz
Video-In	Ja	Nein	Nein
Video-Out	Ja	Ja	Ja
Preis	Ca. DM 950,-	Ca. DM 650,-	Ca. DM 500,-

Ein Schritt vor und zwei zurück ...

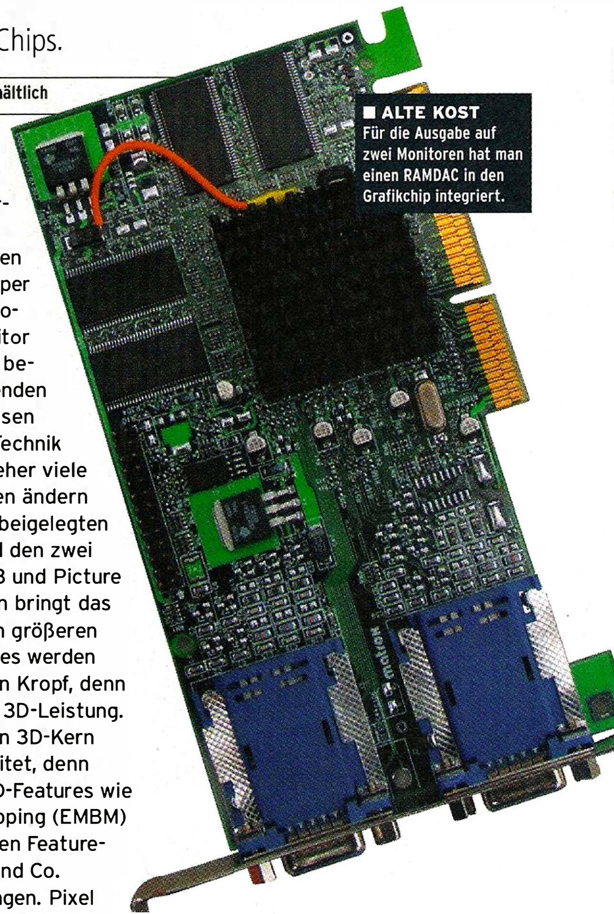
Die Matrox G450 ist ein schlaffes Remake mit dem 3D-Kern des G400-Chips.

FAKTEN ■ Produkt **G450** ■ KATEGORIE **Grafikkarte** ■ HERSTELLER **Matrox** ■ TERMIN **Bereits erhältlich**

AUF EINEN BLICK

- 130 MHz Chiptakt
- 162 MHz Speichertakt
- Überzeugende 2D-Eigenschaften
- Anschlußmöglichkeit für zweiten Monitor oder Fernseher
- Schlechte Performance in unseren 3D-Benchmarks

Alte Sachen sind ja meist gar nicht so schlecht, eben nur alt. Matrox griff für seine neue G450 auch auf Altes zurück - nur, musste es denn unbedingt der Grafikchip sein? Auf der G450 rechnet ein überarbeiteter G400-Chip, der um einen zweiten RAMDAC erweitert wurde. Die Grafikfähigkeiten des Chips sind immer noch die gleichen, stattdessen wurde die Speicheranbindung für DDR-Speicher fit gemacht. Leider teilt sich die G450 dabei das Schicksal mit der GeForce2 MX: Beide Karten können auf den verbauten Speicher nur über einen mit 64 Bit knapp bemessenes Speicherinterface angesprochen werden. Für DDR-Speicher ist der G450-Chip also reine Verschwendung. Der Chiptakt der G450 beträgt 130 MHz, der DDR-Speicher arbeitet mit 162 MHz (324 MHz DDR). Ausstattungsseitig hat die G450 einiges zu bieten. Die Karte verfügt über zwei Grafikausgänge - einen für den Monitor, der zweite kann per mitgeliefertem Adapter sowohl einen weiteren Monitor als auch einen Fernseher bedienen. Über die umfassenden und nützlichen Menüs lassen sich dank der DualHead-Technik mit Monitoren und Fernseher viele nützliche 2D-Einstellungen ändern - unter anderem mit der beigelegten DVD-Player-Software und den zwei Programmen Simply 3D 3 und Picture Publisher 8. In 3D-Spielen bringt das Dual-Head-System keinen größeren Spielraum. Die 2D-Features werden schnell überflüssig wie ein Kropf, denn dort zählt nur die nackte 3D-Leistung. Außerdem hat Matrox den 3D-Kern der G400 nicht überarbeitet, denn man versucht sich mit 3D-Features wie Environmental Bump Mapping (EMBM) über Wasser zu halten. Den Feature-Vergleich mit GeForce2 und Co. verliert die G450 um Längen. Pixel Shader, T&L und Anti-Aliasing werden nicht unterstützt. Alles in allem ist die G450 ein schlappes Remake der G400 zu einem Preis, der sich gesalzen hat. Für die erzielte 3D-Leistung ist die G450 eindeutig zu teuer. Auf der Feature-Seite fehlen ihr Dinge wie Hardware-T&L sowie Anti-Aliasing. Das EMBM rettet da nur sehr wenig. Spieler greifen besser zur günstigeren GeForce2 MX - die ist nicht nur preiswerter, sondern auch flotter und auf dem aktuellsten Stand der Technik. *(bh)*



ALTE KOST Für die Ausgabe auf zwei Monitoren hat man einen RAMDAC in den Grafikchip integriert.

Lähmende Ergebnisse

Auch wenn es schmerzt: Die Matrox G450 muss sich mit der aktuellen Grafikkartenfront vergleichen lassen.

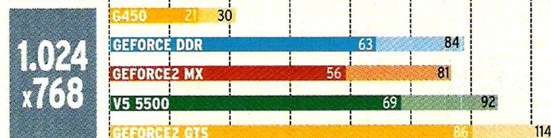
Q3-ENGINE 1.17 (PENTIUM III 500, OPENGL, HIGH QUALITY, DEMO)

Frames:



Q3-ENGINE 1.17 (ATHLON 900, OPENGL, HIGH QUALITY, DEMO1)

Frames:



UNREAL TOURNAMENT 4.28 (ATHLON 900, DIRECT3D, HIGH QUALITY)

Frames:



Wie Sie sehen, verliert die G450 den Vergleich mit allen neueren Grafikkarten - sowohl in Direct3D als auch OpenGL. In der G450 finden Sie also keinen verlässlichen Spielepartner.

■ HERSTELLER **Matrox** ■ PREIS **Ca. DM 420,-**
■ WEBSEITE **www.matrox.com**
■ TEL. **(089) 6 14 47 40**

■ AUSSTATTUNG	Sehr gut
■ FEATURES	Befriedigend
■ PERFORMANCE	Ausreichend

69%
WERTUNG



SCHNECKENHOCKEY Die neue G450 wird im Eishockeyspektakel NHL 2001 wohl nur zu unbefriedigenden Spielergebnissen führen. Der Grund ist die gealterte 3D-Technik.

Der GeForce2-Nachbrenner

Mit der GeForce2 Ultra baut Nvidia eine noch schnellere Variante des flotten GeForce2-Chips.

FAKTEN ■ Produkt **GeForce2 Ultra** ■ KATEGORIE **Grafikchip** ■ HERSTELLER **Nvidia** ■ TERMIN **Oktober/November**

AUF EINEN BLICK
- 250 MHz Chiptakt
- 460 MHz DDR-Speicher
- Eine flottere Variante des an sich schon schnellenGe-Force2-GTS-Chips

Kaum hat ATi mit der Radeon die Messlatte für flotte 32-Bit-Grafik höher gelegt, ziehen die Kalifornier von Nvidia ein Ass aus dem Ärmel: die GeForce2 Ultra.

Es scheint fast so, als ob sich Nvidia das Image des Technologieführers nicht streitig machen lassen will. Offensichtlich hat Nvidia die Möglichkeit, sehr schnell neue marktreife Chips herzustellen. Ein erstes Vorab-Board der GeForce2 bestätigt diese Annahme. Der darauf verbaute neue GeForce2-Ultra-Chip ist im Wesentlichen nur eine schnellere Version des GeForce2 GTS. Am Chip selbst hat man keine Veränderungen vorgenommen – er besitzt also alle 3D-Fähigkeiten seiner Brüder. Der Ultra-Rechenknecht arbeitet mit 250 MHz, liegt also 50 MHz über dem GTS-Kollegen. Damit die Speicheranbindung bei dem erhöhten Chiptakt nicht zum Flaschenhals wird, werden GeForce2-Ultra-Karten ausschließlich mit 64 MByte DDR-Speicher gefertigt. Die Speicherchips werden mit einem gesonderten Passivkühler versorgt, denn denen heizen die 230 MHz Speichertakt ordentlich ein. Bei Double Data RAM (DDR-Speicher) wird die Taktfrequenz gedoppelt, so dass die effektive Leistung einem 460 MHz starken Speicherbus entspricht. Wegen des hohen Preises werden die meisten Spieler die neuen GeForce2-Ultra-Karten wohl nur im Händlerregal bestaunen können. Ein kleiner Trost: Spiele, welche die hohe Polygonleistung der GeForce2 Ultra ausreizen könnten, sind noch nicht in Sicht. Hier heisst es also Abwarten und Teetrinken. Die Benchmarkergebnisse sind allerdings eindeutig: Nvidia hat einen Geschwindigkeitskönig in der Schmiede. *(bh)*

■ VORAB-BOARD Das erste Ansichtsexemplar der Ultra sticht durch die grünen Passivlüfter der Speicherchips ins Auge.

Die Familie wächst

Damit Sie die drei Chipvarianten auseinander halten können, hier die Eckdaten der drei Nvidia-Brüder.

	GEFORCE2 MX	GEFORCE2 GTS	GEFORCE2 ULTRA
Chiptakt	175 MHz	200 MHz	250 MHz
Speichertakt	166 MHz	333 MHz	460 MHz
Speicherart	SDR (DDR)	DDR	DDR
Architektur	2 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel

Wegen des hohen Preises wird die GeForce2-Ultra sicher nicht zur Massenware. Wir haben für Sie einen kleinen Überblick erstellt, in dem Sie sehen, wer die neuen Luxuskarten anbietet.

HERSTELLER	MODELL	VERFÜGBAR	PREIS
Creative	3D Blaster GeForce 2 Ultra	Oktober	Ca. DM 1.200,-
Hercules	3D Prophet II Ultra	November	Ca. DM 1.200,-
Elsa	Gladiac GeForce2 Ultra TV-Out	Oktober	Ca. DM 1.300,-

Surfbrett für Spieler

Die Voodoo5 6000 hat mit 30 Zentimetern Länge gigantische Ausmaße.

FAKTEN ■ Produkt **Voodoo5 6000** ■ KATEGORIE **Grafikkarte** ■ HERSTELLER **3dfx** ■ TERMIN **November/Dezember**

Auf der großen Platine finden sich neben vier VSA-100-Chips (je 166 MHz Chiptakt) mit passenden Lüftern noch 128 MByte SDRAM (das sind 32 MByte pro Chip). Da ein einzelnes PC-Netzteil den Strom für so viel Hardware nicht aufbringen kann, spendiert 3dfx der V5 6000 ein externes Netzteil namens Voodoo Volts. Mit rund 1.300 Mark (ca. 600 Dollar) wird die neue Grafikkarte gegen Jahresende zum neuen Flaggschiff von 3dfx. Im Vergleich zur GeForce2 GTS hat die V5 6000 einige Vorteile durch ihre vier Einzelchips. Jeder kann 32 MByte ansprechen, Texturen werden im ganzen verfügbaren Speicher abgelegt. Einziger Nachteil: Die V5 6000 wird noch kein Hardware T&L unterstützen. Nvidia und ATi haben dem Grafikaltmeister also noch etwas voraus. *(bh)*

■ ÜBERLÄNGE Wer sich bereits mit dem Gedanken herumschlägt, eine V5 6000 zu kaufen, sollte zunächst einmal den Zollstock bemühen. Das Ding misst 30 cm.

■ VAMPIR-GESCHICHTEN
Damit Sie in Vampire: Die Maskerade sämtliche Gegner auch aus allen Richtungen hören können, muss Ihre Soundkarte mit der Soundschnittstelle EAX umgehen können.

Immer auf die Ohren

Sämtliche Spieleentwickler unterstützen in ihren Produkten mittlerweile 3D-Sound. Stellt sich die Frage, ob Ihre aktuelle Soundkarte da auch mithalten kann. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie, worauf Sie achten müssen, wenn Sie sich auch akustisch in die dritte Spieledimension wagen wollen.

Sie hetzen durch einen dunklen Gang in unterirdischen Katakomben. Das Wasser plätschert an den Wänden herab, am Ende des Ganges spendet eine Fackel spärlich Licht. Sie hören Getöse von allen Seiten, Schüsse. Der Gefechtslärm verstummt, als Sie an einer Kreuzung anhalten. Bevor Sie sich entscheiden können, welchen Gang Sie wählen, hören Sie, wie eine Rakete auf sie zufliegt – von hinten. So und ähnlich können Sie sich das Spielgefühl mit 3D-Sound vorstellen. Das Schlachtfeld der Kaufargumente für Soundkarten hat sich auf der Suche nach Unterschieden eben auf diesen Bereich des 3D-Sounds verschoben. Um der Popularität von Actionspielen nicht entgegenzuarbeiten, haben Creative und Aureal vor langer Zeit eigene 3D-Soundschnittstellen für Spiele entwickelt. Dabei hat die Schnittstelle EAX von Creative im Augenblick klar die besseren Karten: Die Sound-Blaster-Live!-Serie verkauft sich seit zwei Jahren so gut, dass es sich nur noch wenige Spieledesigner leisten können, EAX nicht in ihre Projekte einzubinden. Etwas komplizierter liegt der Fall bei der 3D-Schnittstelle A3D. Deren Entwicklungsfirma Aureal wird wegen Konkurs an den Meistbietenden veräußert. Wie die Zukunft von A3D aussieht, ist also noch unklar. Die runderneuerte zweite Version ihrer Audioschnittstelle, A3D 2.0, funktioniert bisher leider nur mit speziellen Soundkarten wie der SonicVortex2 von VideoLogic. Bis November wird sich wohl herauskristallisieren, ob sich Spieler einer solchen Karte nicht doch besser eine andere zum Weihnachtsfest wünschen. Besitzer einer

Alle Soundkarten im technischen Überblick

Damit Sie in dem großen Funktionswirrwarr der Soundkarten nicht verzweifeln – hier die wichtigsten Daten neuer und alter Modelle.

HERSTELLER	MODELL	SOUNDCHIP	UNTERSTÜTZTE LAUTSPRECHER	DIGITALER AUSGANG	EAX	A3D	PREIS	TELEFON	WEB
Creative	SB Live! Player 1024	EMU10K1	4	elektrisch	ja	1.0	ca. DM 140,-	069-66982900	www.creative.com
Creative	SB Live! Platinum	EMU10K1	4	elektrisch/optisch	ja	1.0	ca. DM 430,-	069-66982900	www.creative.com
Guillemot	MS Fortissimo	Yamaha YMF744	4	optisch	nein	1.0	ca. DM 100,-	0211-338000	www.guillemot.com
Guillemot	MS Muse	Yamaha YMF744	4	nein	ja	1.0	ca. DM 80,-	09122-8860	www.guillemot.com
TerraTec	XLerate Pro	Vortex 2	4	optisch	nein	1.0 und 2.0	ca. DM 160,-	02157-81790	www.terratec.de
TerraTec	Sound System DMX	ESS Canyon 3D	4	elektrisch/optisch	ja	1.0	ca. DM 250,-	02157-81790	www.terratec.de
TerraTec	DMX XFire 1024	Crystal-DSP	4	optisch	ja	1.0	ca. DM 120,-	02157-81790	www.terratec.de
VideoLogic	Sonic Vortex 2.0	Vortex 2	4	optisch	nein	2	ca. DM 160,-	06103-934714	www.videologic.com
VideoLogic	SonicFury	Crystal-DSP	4	optisch	ja	1.0	ca. DM 210,-	06103-934714	www.videologic.com

SoundBlaster Live! sind aber immer noch gut für kommende Spiele gerüstet. Yamaha und Cirrus Logic kommen mit den Eckdaten ihrer Soundchips aber bereits nah an den Platzhirsch mit dem EMU10K1-Chip heran. Größere Unterschiede findet man bei den Ausstattungsmerkmalen der einzelnen Soundkarten. Die digitalen Ein- und Ausgänge der neuen Soundkarten können Sie hervorragend dazu verwenden, ihre Anlage, das Boxensystem oder den MD-Player ohne Qualitätsverlust mit PC-Sound zu befeuern. Die Daten können dann wahlweise optisch oder über ein spezielles Koaxial-Kabel übermittelt werden. VideoLogic treibt das Wetteifern um Soundfeatures noch etwas weiter. Die SonicFury kann über insgesamt drei Stereoausgänge den Dolby-Digital-Sound von DVD-Filmen ausgeben. Sinn macht das Ganze bislang allerdings nicht, denn ein zu den Anschlüssen passendes Boxensystem muss erst noch den Weg auf den Markt finden. Creative wird seiner neuen SoundBlaster-Serie übrigens ein ähnliches Feature spendieren, entwickelt aber parallel dazu auch ein passendes Boxensystem. Besitzer von alten ISA-Soundkarten müssen auf jeden Fall in eine neue PCI-Karte investieren, wenn sie den 3D-Sound der modernen Spiele nutzen wollen. Wer in Actionspielen gern wüsste, aus welcher Richtung geschossen wird, muss zu einer neuen Soundplatine greifen. Vergessen Sie also Ihre alte Soundkarte und gönnen Sie Ihren Ohren einen modernen Heimdirigenten. Dabei sollten Sie auch an ein passendes Soundsystem denken. Ein Surround-System mit vier Lautsprechern und einem Subwoofer ist nötig, um den gelieferten Raumklang der Soundkarten auch entsprechend darzustellen.

3D-Sound wird von den meisten neuen Spielen unterstützt. Ein guter Grund, die alte Klanghardware mal auszumustern.

Bernd Holtmann

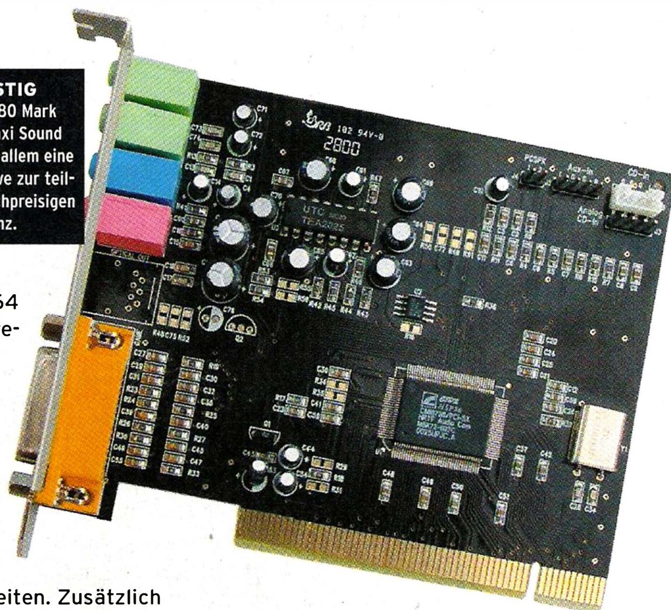
Guillemot Maxi Sound Muse

Seit Monaten führt die SB Live! Player 1024 unsere Soundkarten-Top-Ten an. Kann Guillemot da mithalten?

WAS IST ...?

- **EAX** 3D-Soundschnittstelle von Creative
- **A3D** 3D-Soundschnittstelle von Aureal
- **MIDI** Musical Instrument Digital Interface - Dateiformat für elektronische Klangerzeugung

Wie bereits erwähnt, braucht man für die meisten neuen Spiele eine Soundkarte, die EAX und A3D unterstützt, wenn man auch akustisch auf dem Laufenden bleiben will. Die Maxi Sound Muse von Guillemot (09122-8860) bedient über ihre beiden vorverstärkten Ausgänge beide 3D-Sound-Standards. Sie können also gleich zwei Boxenpaare und gegebenenfalls einen zwischengeschalteten Subwoofer an die Karte anschließen. Ansonsten sieht es mit Ein- und Ausgängen auf der Platine recht mager aus. Auf der Karte findet man gerade mal die üblichen Anschlüsse (Line-In, Mikrofon, MIDI, CD-Audio). Wer eine digitale S/P-DIF-Schnittstelle braucht, sucht vergebens. Leider wird es auch keine entsprechende Aufrüstoption von Guillemot geben. Mit einer Auflösung von bis zu 16 Bit und einer maximalen Sample-Rate von 48 kHz ist man wenigstens bei der Audioqualität auf der sicheren Seite. Auch der MIDI-Fan wird mit 64 möglichen Hardwarestimmen gut bedient. Bei Bedarf lässt sich die Anzahl per Software auf 128 erweitern und dank der mitgelieferten Software Yamaha XG-Studio einfach und bequem bearbeiten. Zusätzlich befindet sich noch die Media-Station-Software im Paket. Die sieht schick aus, ist im Endeffekt aber lediglich ein Lautstärkeregler für die verschiedenen Soundressourcen. Fazit: Trotz Defiziten in der Ausstattung bringt die Maxi Sound Muse Leistungen, die man als guten Durchschnitt bezeichnen kann. Aufgrund des vergleichsweise günstigen Anschaffungspreis von 80 Mark bekommt die Muse von uns den PC-Games-Preistipp. Wer also die 60 Mark Differenz zur SB Live! Player 1024 sparen will, kann zugreifen.



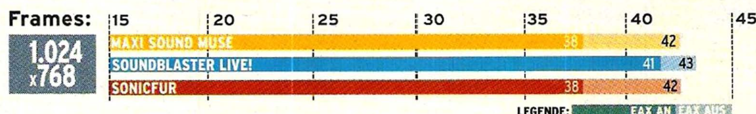
■ GÜNSTIG Für rund 80 Mark ist die Maxi Sound Muse vor allem eine Alternative zur teilweise hochpreisigen Konkurrenz.

Bernd Holtmann

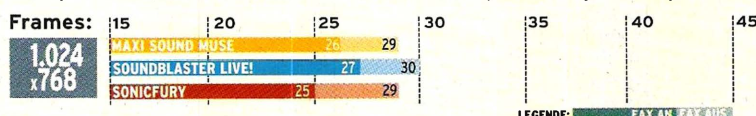
Flotte Akustik-Karten

Wir haben die Spielgeschwindigkeit mit und ohne 3D-Sound getestet.

Unreal Tournament (PIII 500, GeForce2, OpenGL, Direct3D, 16 Bit)



Heavy Metal F.A.K.K. 2 1.0 (PIII 500, GeForce2, OpenGL, High Quality, 16 Bit)



Die SoundBlaster Live! führt das Feld eindeutig an. Keine andere Karte kann in *UT* und *F.A.K.K. 2* mithalten, auch wenn das Feld bei Letzterem weiter zusammenrückt.

- HERSTELLER **Guillemot**
- PREIS **Ca. DM 80,-**
- WEBSEITE **www.guillemot.de**
- TELEFON **09122-8860**

- AUSSTATTUNG .... **Befriedigend**
- FEATURES .... **Befriedigend**
- PERFORMANCE .... **Gut**

79%
WERTUNG

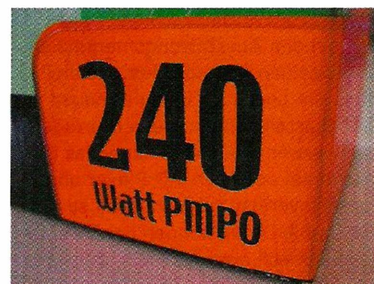
Der Ton macht die Musik

Ist die passende 3D-Soundkarte gefunden, braucht sie ein passendes Boxensystem – aber welches?

WAS IST ...?

- **4.1-SOUNDSYSTEM** Vier Lautsprecher und ein Subwoofer
- **RMS** Root Mean Square; realistische Wattangabe der Sinusleistung von Boxen

Bei den aktuellen Akustik-Klötzen ist die Auswahl um einiges größer als auf dem Soundkartenmarkt. Vom Standard-Zwei-Boxen-System mit und ohne Subwoofer bis zum 5.1-System gibt es mittlerweile die verschiedensten Produkte in allen Preisklassen. Empfehlenswert für Spieler ist ein System mit vier Satelliten plus Subwoofer (4.1), um in den Genuss von satten Bässen und Raumklang zu kommen. Wer DVD-Filme am PC anschauen möchte, greift besser zu einer 5.1-Variante. Besonders bei Stereo-Systemen sollten Sie auf die Leistungsdaten achten. Lediglich die Wattangabe in RMS entspricht der dauerhaften Sinusleistung der Boxen. Der PMPO-Wert dagegen gibt die maximale Watt-Leistung an, die nur für den Bruchteil einer Sekunde gehalten werden kann. Wenn Sie diesen Wert durch acht teilen, erhalten Sie einen Anhaltspunkt, wie viel die Krawallmacher wirklich leisten. *(bh)*



BAUERNFÄNGEREI PMPO-Zahlen geben falsche Werte über die Boxenleistung an.

Das dynamische Klangduo

Creative SoundWorks Digital Ein 2.1-Boxensystem mit gutem Klangbild und günstigem Preis.



■ ANSCHLUSSFREUDIG Neben zwei analogen findet sich am SoundWorks Digital auch eine digitale Anschlussmöglichkeit für Soundquellen.

Creative bietet mit dem SoundWorks Digital ein leistungsfähiges Stereo-System mit Subwoofer-Unterstützung an. Beim Öffnen des Kartons sticht gleich die dicke Ausstattung ins Auge: Die Verbindungskabel sind sehr lang, die Anschlüsse vergoldet und auch an einen Adapter für verschiedene Audioquellen wurde gedacht. Ebenfalls im Lieferumfang enthalten ist ein Blendblech mit digitalem Ausgang, der interne Schnittstellen nach außen leitet. Das SoundWorks Digital verfügt über zwei analoge und einen digitalen Eingang. Wie bereits andere Systeme aus der SoundWorks-Reihe verfügt das Digital über eine Kabelfernbedienung, die auch als Ausschalter dient. Im Horchtest überzeugt Creatives Boxencombo mit guten Noten: Die 40 Watt starke Anlage sorgt für ein sattes, authentisches Klangbild mit einer guten Hochtonauflösung. Lediglich im hohen Lautstärkebereich neigt das System zu leichten Verzerrungen. Fazit: Ein sehr gutes Soundsystem zu einem fairen Preis. *(bh)*

- ■ HERSTELLER **Creative** ■ PREIS **Ca. DM 180,-**
- ■ WEBSEITE **www.creative.com**
- ■ TELEFON **069-66982900**

- ■ AUSSTATTUNG .... **Sehr gut**
- ■ FEATURES .... **Gut**
- ■ PERFORMANCE .... **Gut**

80%
WERTUNG

Alle Boxensysteme im detaillierten Überblick

Welche Boxensysteme gibt es überhaupt, was haben sie für Anschlüsse und wie viel kostet der Spaß? Unsere Tabelle liefert Ihnen die Antworten.

MODELL	HERSTELLER	BOXENZAHL +SUBWOOFER	GESAMTLEISTUNG (ANGABE IN RMS)	ANSCHLUSS	PREIS	TELEFON	WEB
ATP3	Altec	2+1	42 Watt	Analog	DM 199,-	02157-81790	www.altecmm.com
ATX-5820	Labtec	2+1	70 Watt	Analog	DM 400,-	0811-997130	www.labtec.com
Maxi Booster 640	Guillemot	2	40 Watt	Analog	DM 119,-	09122-8860	www.guillemot.de
Sirocco	VideoLogic	2+1	100 Watt	Analog/digital	DM 800,-	06103-934714	www.videologic.de
SL-8150 iLook	InterAct	2	30 Watt	Analog	DM 70,-	04287-125133	www.interact-europe.de
SL-8200 Centauri	InterAct	2+1	60 Watt	Analog	DM 130,-	04287-125133	www.interact-europe.de
Sound Works Digital	Creative	2+1	48 Watt	Analog/digital	DM 179,-	069-66982900	www.europe.creative.com
SoundMan G1	Logitech	2	8 Watt	Analog	DM 75,-	069-92032165	www.logitech.de
SoundMan X2	Logitech	2+1	40 Watt	Analog	DM 199,-	069-92032165	www.logitech.de
ACS56	Altec	4+1	70 Watt	Analog/digital	DM 329,-	02157-8 17 90	www.altecmm.com
DTT 2500 Digital	Creative	5+1	69 Watt	Analog/digital	DM 499,-	069-66 98 29 00	www.europe.creative.com
LCS-2514	Labtec	4+1	31 Watt	Analog	DM 149,-	0811-99 71 30	www.labtec.com
Maxi Subwoofer 4.1	Guillemot	4+1	40 Watt	Analog	DM 299,-	09122-88 60	www.guillemot.de
Sirocco Crossfire	VideoLogic	4+1	100 Watt	Analog/digital	DM 800,-	06103-93 47 14	www.videologic.de

Microsoft Game Voice

Ein Team aus Controller und Headset, das in Internetspielen Sprache und Kommandos übermittelt – einfach Gold wert.

FAKTEN ■ PRODUKT **SideWinder GameVoice** ■ KATEGORIE **Controller** ■ HERSTELLER **Microsoft** ■ TERMIN **Bereits erhältlich**

WAS IST ...?

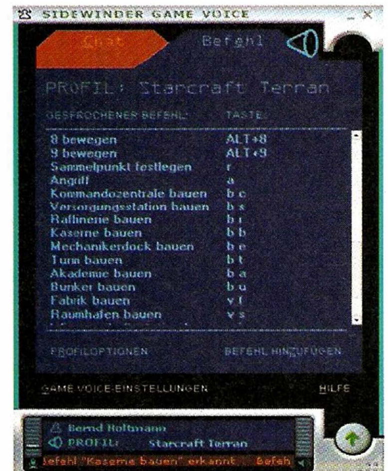
■ **ROGER WILCO** Hauptcharakter der *Space Quest*-Serie; nach ihm wurde ein Tool benannt, über das man Sprachverbindungen in Internetspielen nutzen kann.



Mögen Sie Spiele im Team? Ganz gleich, ob Strategie- oder Actionspiele? Dann ist das neue Microsoft GameVoice genau das Richtige für Sie. Zusammen mit Headset und ausgeklügelter Software bringt die unscheinbare Tastatur Sprache in jedes Mehrspieler-Match.

Stellen Sie sich folgende Situation vor: Sie stürmen mit Ihren Online-Kollegen gerade das gegnerische Lager und müssen die weitere Vorgehensweise absprechen – und das möglichst flott. Das Chatsystem der meisten Spiele lässt Sie da im Regen stehen, denn gesprochene Befehle würden deutlich besser greifen als langwierige Tipporgien. Da aber nur wenige Spiele von Haus aus über eingebaute Sprachsysteme verfügen, hat Microsoft nun das SideWinder GameVoice entwickelt. Das Paket ist eine Komplettlösung, die sowohl ein hochwertiges Headset von Plantronics als auch eine eigens entwickelte kleine Tastatur mitbringt. Das Einrichten ist simpel: Nachdem die GameVoice-Software installiert wurde, wird die schwarze Tastatur an den USB-Port und die Soundkarte angeschlossen. Dank des zusätzlichen Audioausgangs müssen Sie trotz Headset nicht immer umstöpseln, um Boxensound zu hören.

Aber was kann man nun mit dem Ding machen? Headset aufgesetzt, Software geladen – und los geht's. Über die leuchtenden Tasten wählen Sie vorher im Chat festgelegte GameVoice-Kollegen an, schalten das Headset aus oder richten Ihre Stimme an das Team. Auf der Empfängerseite reicht dazu übrigens auch die kostenlose GameVoice-Sharewareversion (www.microsoft.com/sidewinder/). Neben der Übertragung normaler Sprache über bis zu vier verschiedene Kanäle kann das GameVoice aber noch Sprachbefehle erkennen und ausführen. Wenn Sie die Command-Taste drücken, können Sie Befehle sprechen, die die Software als zuvor definierte Tastaturkürzel interpretiert und ausführt. In *Starcraft* sparen Sie sich dadurch lange Klickorgien zum Gruppieren von Einheiten oder bauen



ÜBERSICHTLICH Im Menü legen Sie die Befehle für die Spracherkennung fest.

ohne Mausbewegung eine Wissenschaftsstation. Die Dauer zwischen Aussprache und Ausführung eines Kommandos liegt mit knapp einer Sekunde noch im Rahmen des Erträglichen, vor allem bei Strategiespielen oder Flugsimulationen. In Ego-Shootern entscheidet diese Sekunde meist über Leben und Tod. Die zuverlässige Sprachübertragung ist besonders in Spielmodi wie Capture the Flag Gold wert. In *Counter-Strike* ist das GameVoice ein gute Hilfe bei der Teamkoordination. Die Soundqualität kann der Chatleiter der benutzten Internetanbindung anpassen. Im Test funktionierte die Software tadellos und zuverlässig. Auch die Sprachverbindung per Internet (ISDN) lag im grünen Bereich. Wer gern online spielt, wird über kurz oder lang an einer solchen Ausrüstung nicht vorbeikommen. Einige Spieler benutzen reine Software-Lösungen wie Roger Wilco, um mit dem virtuellen Partner zu sprechen. GameVoice ist die bessere Lösung und bietet Sprechverbindung per Knopfdruck. Zusammen mit dem hervorragenden Headset von Plantronics und der umfangreichen Software ist dem SideWinder GameVoice also der PC Games Award sicher.

Bernd Holtmann



■ **ORDNUNGSLIEBE** Wer in Onlinespielen oder Netzwerk-Parties Wert auf organisierte Teamspiele legt, spricht am besten mit seinen Leuten – per SideWinder GameVoice.

■ HERSTELLER **Microsoft** ■ PREIS **Ca. DM 130,-**
■ WEBSEITE **www.microsoft.com**
■ TELEFON **(0180) 5 25 11 99**

■ AUSSTATTUNG	Sehr gut
■ FEATURES	Sehr gut
■ PERFORMANCE	Gut

WERTUNG **89%**



Alles im Griff

SideWinder Precision 2: Der Thronfolger des Precision Pro

Der graue, schwer zu erreichende Schubregler-Pin an der Joystick-Basis trübt den guten Gesamteindruck etwas.



■ ZIELSICHER
Der brandneue Precision 2 überzeugt im Test mit durchdachtem (Rechtshänder-) Design.

Das Design der alten SideWinder-Reihe hielt Microsoft offenbar für überholt und betritt als Konsequenz daraus neue Formpfade. In aufwendigen Studien bereitete man einige neue Joysticks vor, unter anderem den Precision 2, der ab sofort in den Läden zu finden ist. Die Installation ist sehr einfach, separate Treiber bleiben dem Spieler erspart. Hier heißt das Motto: Plug and Play – aber erst nach der Softwareinstallation. Danach USB-Stecker einstecken und losspielen. Auf der Ausstattungsseite hat der Precision 2 einiges zu bieten: Acht Feuerknöpfe, Acht-Wege-Coolie-Hat, eine zusätzliche Querachse am Griff und einen neuartigen Schubregler. Der bewährte kreisförmige Gashebel des SideWinder Precision Pro musste einem neuen Schieberegler weichen, mit dem man den Schub nicht mal eben mit dem Daumen anpassen kann. Stattdessen muss man wegen des darauf angebrachten Plastikplättchens zusätzlich noch den Zeigefinder bemühen. Im Spielbetrieb – zum Beispiel mit *Starlancer* – macht das kaum etwas aus, denn die vier Knöpfe des Griffs reichen für die wichtigsten Spielfunktionen aus. Alle Feuerknöpfe sind sehr gut zu erreichen und scheuen durch ihre hervorragende Verarbeitung auch den dauerhaften Spieleinsatz nicht. Fazit: Eine gelungene Nachfolge. Wer aber bereits einen Precision Pro sein Eigen nennt, kann die 100 Mark besser in das nächste Spiel stecken – allen anderen legen wir den Precision 2 wärmstens an Herz. *(bh)*

■ HERSTELLER **Microsoft** ■ PREIS **Ca. DM 100,-**
■ WEBSEITE **www.microsoft.de**
■ TEL. **0180-5251199**

■ AUSSTATTUNG .... **Gut**
■ FEATURES .... **Gut**
■ PERFORMANCE .... **Sehr gut**

88%
WERTUNG

Viel Knopf für die Mark

CrossCheck USB Pad Der Ausstattungsmeister unter den günstigen Gamepads

Zugreifen: Das CrossCheck USB Pad ist unverschämt günstig.

Boeder schickt einen weiteren günstigen Controller in das Rennen um die Gunst des Käufers. Ausstattungsseitig bietet das CrossCheck USB Pad genau 14 Kaufgründe – das ist die Anzahl der verfügbaren Knöpfe. Die können Sie über die mitgelieferte Game-Wizard-Software zwar konfigurieren, das ist aber nicht besonders komfortabel. Das Acht-Wege-Steuerkreuz ist sehr leichtgängig und liegt durch das nach innen geformte Design sehr gut am Daumen. Die zehn Knöpfe auf dem Pad sind gut verarbeitet und zu erreichen. Einziges Manko: die vier Knöpfe an der Gamepad-Front. Die beiden Zeigefinger müssen sich extrem krümmen, wenn sie zwischen den zwei ungünstig nebeneinander platzierten Knöpfen hin- und herwandern. Trotz allem bietet das CrossCheck USB Pad viel Knopf für die Mark – sparsame Spielernaturen können hier bedenkenlos zugreifen. *(bh)*



■ KNOPFLASTIG
Mit insgesamt 14 Feuerknöpfen und einem USB-Anschluss ist das neue CrossCheck USB Gamepad deutlich übermotorisiert.

■ HERSTELLER **Boeder** ■ PREIS **Ca. DM 50,-**
■ WEBSEITE **www.boeder.de**
■ TEL. **060-74842199**

■ AUSSTATTUNG .... **Gut**
■ FEATURES .... **Befriedigend**
■ PERFORMANCE .... **Gut**

75%
WERTUNG

Nix neu

Goldig Cyborg 3D Gold USB

Der Joystick mit dem Inbus-Schlüssel ist wieder da, diesmal in einer neuen, goldgrauen Farbvariante. An den Features hat sich leider nichts geändert: Im Handumdrehen lässt sich der Griff für den Linkshänder-Gebrauch umbauen und die Neigung des Joystick-Kopfes verändern. Technisch bleibt alles beim Alten. Leider eine eher zurückhaltende Neuauflage des überzeugenden „Handwerker"-Joysticks. *(bh)*



■ HANDLICH
Der Cyborg 3D Gold USB ist auch für Linkshänder interessant.

■ HERSTELLER **Saitek** ■ PREIS **Ca. DM 100,-**
■ WEBSEITE **www.saitek.de**
■ TEL. **089-54612710**

■ AUSSTATTUNG .... **Gut**
■ FEATURES .... **Sehr gut**
■ PERFORMANCE .... **Gut**

81%
WERTUNG

Heavy Metal F.A.K.K. 2



Die Jagdsaison ist eröffnet. Julie jagt das Ungeziefer mit Kalibern aller Größen.

Knüppeln, spalten und schießen Sie Lord Giths finstere Schergen in Grund und Boden. Immerhin hat Julie einen guten Grund für ihre rasende Wut, bedrohen die elenden Kreaturen doch ihren Heimatplaneten Eden und die Existenz der friedlichen Bewohner. Bis Julie allerdings dem Obermotz Gith gegenübersteht, muss sie ihr ganzes Können aufbieten und sich mit wahren Horden von blutrünstigen Kreaturen herumschlagen. Dennoch ist die Holde Frau genug, neben ihrem Waffenarsenal auch das eine oder andere knappe Kostüm zum Wechseln mit auf die Reise zu nehmen.

Spielsteuerung:
Maus und Tastatur (frei konfigurierbar)

Taste	Aktion	Taste	Aktion
↑	Vorwärts	↓	Rückwärts
←	Links	→	Rechts

■ Benötigt: **Pentium II 300, 64 MB RAM**
■ Empfohlen: **Pentium II 400, 128 MB RAM**
■ 3D-Unterstützung: **OpenGL**

Cossacks: European Wars



Spielsteuerung:
Befehle erteilen Sie mit der Maus

■ Benötigt: **Pentium 200, 32 MB RAM**
■ Empfohlen: **Pentium II 400, 64 MB RAM**
■ 3D-Unterstützung: **D3D**

Deep Fighter

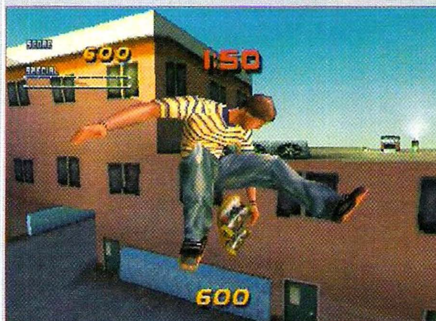


Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
↑	Vorwärts	←	Links
↓	Rückwärts	→	Rechts

■ Benötigt: **Pentium 233, 32 MB RAM**
■ Empfohlen: **Pentium 300, 64 MB RAM**
■ 3D-Unterstützung: **D3D**

Tony Hawk's 2



Spielsteuerung:

Taste	Aktion
↑ ↓ ← →	Fahrtrichtung
Leer	Sprung

■ Benötigt: **Pentium 200, 32 MB RAM**
■ Empfohlen: **Pentium II 333, 64 MB RAM**
■ 3D-Unterstützung: **D3D**

V-Rally 2 Expert Ed.



Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
↑	Gas geben	←	Links
↓	Bremsen	→	Rechts

■ Benötigt: **Pentium 166, 32 MB RAM**
■ Empfohlen: **Pentium II 333, 64 MB RAM**
■ 3D-Unterstützung: **D3D**

Echelon



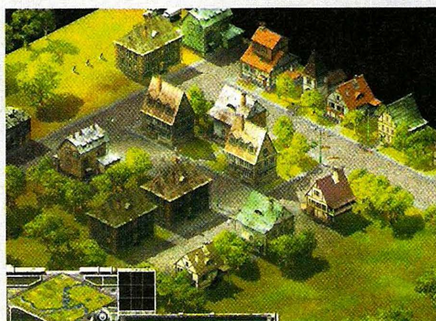
Spielsteuerung:
Maus, Tastatur

■ Benötigt: **Pentium II 233, 64 MB RAM**
■ Empfohlen: **Pentium II 450, 64 MB RAM**
■ 3D-Unterstützung: **D3D**

Sudden Strike (neu)

Kampf an allen Fronten. Alliierte und Deutsche baden im Pixelblut.

Das Geheimnis ist gelüftet: Fireglow, eine Softwarefirma aus Russland, hat den Echtzeitstrategieknüller *Sudden Strike* entwickelt. Das Szenario ist nur allzu gut bekannt: Der Zweite Weltkrieg. Übernehmen Sie also kühn das Oberkommando über die deutsche Wehrmacht oder die Alliierten Truppen und zeigen Sie dem Gegner auf dem Schlachtfeld, wo der Hammer hängt. Ob das mit vielen Vorschusslorbeeren bedachte Spiel den Erwartungen entspricht, können Sie in der aktuellen Demoversion testen – hineingepackt haben die Entwickler eine Kampagnenmission, eine normale Mission und eine 1-gegen-1-Mehrspielerkarte.



Spielsteuerung:
Maus und Tastatur

Taste	Aktion
Strg +1 bis 0	Einheiten zusammenfassen
1 bis 0	Einheiten anwählen

■ Benötigt: **Pentium 200, 32 MB RAM**
■ Empfohlen: **Pentium II 400, 64 MB RAM**
■ 3D-Unterstützung: **D3D**

Superbike 2001



Der Hockenheimring ruft. Sind sie bereit, die Pole-Position zu erobern?

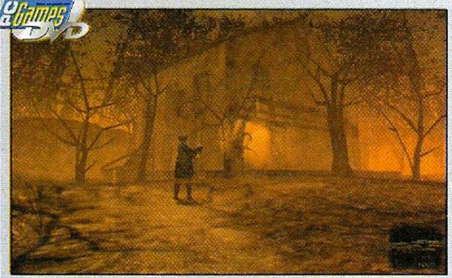
Die Superbike-Serie von EA Sports geht in die nächste Runde. Wieder mit dabei: die offizielle Superbike-World-Championship-Lizenz und damit alle Fahrer, Teams und Strecken der Saison. Die realistischen Fahreigenschaften und die vorbeisausende Landschaft geben Ihnen die richtige Dosis Geschwindigkeitsrausch, nur der Duft nach Benzin und Gummi bleibt leider - bis jetzt - echten Bikern vorbehalten. Nehmen Sie also Platz auf einem heißen Feuerstuhl, legen Sie sich ins Zeug bzw. in die Kurve und beweisen Sie ihr Können auf dem Hockenheim-Kurs. Ob Sie dabei eine Motorradkluft und einen Helm überziehen, bleibt Ihnen überlassen.

Spielsteuerung:
Tastatur und Joystick

Taste	Aktion	Taste	Aktion
↑	Gas geben	↓	Bremsen
←	Links	→	Rechts

- Benötigt: **Pentium 266, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 400, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D**

Blair Witch Project

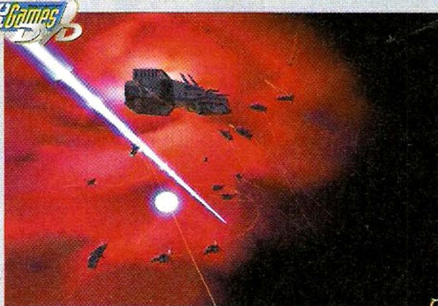


Spielsteuerung:
Maus, Gamepad und Tastatur (konfigurierbar)

Taste	Aktion
Strg (rechts)	Sprung
1 bis 5	Waffen

- Benötigt: **Pentium 266, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 400, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D**

Homeworld: Raider Retreat



Spielsteuerung:
Maus und Tastatur (konfigurierbar)

Taste	Aktion
R	Research Manager
B	Build Manager

- Benötigt: **Pentium II 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 350, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D, OpenGL**

Stupid Invaders



Spielsteuerung:
Maus und Tastatur (konfigurierbar)

Taste	Aktion	Taste	Aktion
↑	Vorwärts	←	Links
↓	Rückwärts	→	Rechts

- Benötigt: **Pentium 200, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 400, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D**

Star Trek: New Worlds



Spielsteuerung:

Taste	Aktion
Strg + 1-5	Fahrzeuggruppe organisieren
1-5	Fahrzeuggruppe auswählen
F1 bis F3	Kameraeinstellungen

- Benötigt: **Pentium II 300, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D**

Cold Blood



Spielsteuerung:

Taste	Aktion
↑ ↓ ← →	Bewegen
Strg	Interaktion Objekt/Person
Leer	Angriff
Enter	Inventar

- Benötigt: **Pentium 233 MMX, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 333, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D**

Der Verkehrsgigant Add-On



Verkehrskollaps soweit das Auge reicht. Beweisen Sie in *Der Verkehrsgigant*, dass es auch anders geht.

Schon einmal über endlose Blechlawinen und unzureichende Busverbindungen geärgert? Dann zeigen Sie den Stadtplanern dieser Welt was eine Harke ist und managen Sie souverän den öffentlichen Nahverkehr einer ganzen Stadt. Wie in der freien Marktwirtschaft üblich, müssen Sie dabei auch die Konkurrenz argwöhnisch im Auge behalten, und die Verkehrslinien der Gegenseite ausstechen. Grundstein für einen Erfolg ist die wohl überlegte Planung und Einrichtung ihrer Verkehrslinien.

- Benötigt: **Pentium P 233 MMX, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 333, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D**

Tipps & Tricks

Strategen aufgepasst: Neben dem zweiten Teil unserer Lösung zu Age of Empires 2: The Conquerors haben wir einen intensiven Blick auf Sudden Strike geworfen. Auch C&C-Fans kommen in unserer Beilage auf ihre Kosten.

Seite 189

SUDDEN STRIKE
Wir geben Tipps zum komplexen Echtzeit-strategie-Spiel von CDV.

Seite 193

BALDUR'S GATE 2
Endlich geht es weiter. Wir geben Einstiegstipps zu BG2.

Tipps & Tricks

Kurztipps

Tipps-&-Tricks-Index

Sie suchen die Komplettlösung oder Tipps zu einem älteren Spiel? Kein Problem: In unserem Index werden Sie fündig.

Titel	Art des Tipps	PC-Games-Ausgabe
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Age of Empires 2: The Conquerors	Komplettlösung	10/2000, 11/2000
Anstoss 2 Gold	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Anstoss 3	Allgemeine Spieletipps	4/2000, 5/2000
Baldur's Gate 2	Allgemeine Spieletipps	11/2000
Bundesliga Stars	Allgemeine Spieletipps	10/99
Catan - Die erste Insel	Allgemeine Spieletipps	12/99
Civilization: Call to Power	Allgemeine Spieletipps	7/99
Command & Conquer 3: Feuersturm	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Komplettlösung	10/99, 11/99
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	6/99
Cultures	Allgemeine Spieletipps	10/2000
Daikatana	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Dark Project 2 - The Metal Age	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Dark Reign 2	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Der Verkehrsgigant	Allgemeine Spieletipps	5/2000
Deus Ex	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Diablo 2	Komplettlösung	8/2000 bis 11/2000
Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Spieletipps	12/99
Die Sims	Allgemeine Spieletipps	4/2000, 5/2000
Die Völker	Komplettlösung	7/99, 8/99
Discworld Noir	Komplettlösung	8/99
Drakan	Komplettlösung	11/99
Driver	Allgemeine Spieletipps	11/99
Dungeon Keeper 2	Allgemeine Spieletipps	8/99, 9/99, 10/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99 bis 2/2000
Euro 2000	Allgemeine Spieletipps	7/2000
F1 2000	Allgemeine Spieletipps	6/2000
FIFA 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
Freespace 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Ground Control	Allgemeine Spieletipps	8/2000
GTA 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
GTA London	Komplettlösung	7/99
Half-Life	Komplettlösung	4/99
Half-Life: Opposing Force	Komplettlösung	3/2000
Hidden & Dangerous	Allgemeine Spieletipps	10/99
Homeworld	Komplettlösung	12/99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	2/2000
Jagged Alliance 2	Allgemeine Spieletipps	7/99, 8/99
Kurt	Allgemeine Spieletipps	4/99
Lands of Lore 3	Komplettlösung	6/99
MDK 2	Komplettlösung	8/2000
Messiah	Komplettlösung	7/2000
Moorhuhn 2	Komplettlösung	11/2000
Need for Speed 4	Komplettlösung	9/99
Need for Speed: Porsche	Allgemeine Spieletipps	6/2000
Need for Speed: Porsche	Streckenkarten	7/2000
NHL 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
Nox	Komplettlösung	4/2000
Outcast	Komplettlösung	9/99
Pharao	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Pizza Syndicate	Allgemeine Spieletipps	5/99
Planescape Torment	Allgemeine Spieletipps	4/2000
Play the Games Vol. 3	Allgemeine Spieletipps	10/2000
Quake 3 Arena	Allgemeine Spieletipps	9/99
Quest for Glory 5	Komplettlösung	4/99
Rogue Spear	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Rollercoaster Tycoon	Allgemeine Spieletipps	5/99, 6/99
Rückkehr nach Krondor	Komplettlösung	5/99
Shadowman	Komplettlösung	11/99, 10/99
Siedler 3 (Mission-CD)	Komplettlösung	5/99, 6/99, 7/99
SimCity 3000: Deutschland	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Silver	Komplettlösung	7/99
Starlancer	Komplettlösung	7/2000
Star Trek Armada	Allgemeine Spieletipps	7/2000
Star Trek Voyager: Elite Force	Allgemeine Spieletipps	10/2000
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Spieletipps	9/99
Sudden Strike	Allgemeine Spieletipps	11/2000
Superbike World Championship	Allgemeine Spieletipps	5/99
SWAT 3: Close Quarter Battles	Allgemeine Spieletipps	3/2000
System Shock 2	Komplettlösung	12/99
Theme Park World	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/2000, 3/2000
UnrealEd 2.0	Allgemeine Tipps	11/2000
Vampire: Die Maskerade	Komplettlösung	8/2000, 9/2000
Wheel of Time	Allgemeine Spieletipps	2/2000
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	10/99

Einsendehinweise

Sie wollen einen Tipp oder Cheat an uns schicken? Gerne - damit alles glatt läuft, beachten Sie bitte die folgenden Hinweise:

DAS WICHTIGSTE: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztipps zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb! Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert - falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbst gebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tipps & Tricks auch als E-Mail einsenden?
Ja, das ist natürlich möglich. Schicken Sie Ihre Tipps an: tipps@pcgames.de (Adresse und Bankverbindung nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps-&-Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tipps-&-Tricks-Index gelesen, dass in PC Games Augabe X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

Was muss ich beim Einsenden beachten?
1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

TIPPS EINSENDEN AN:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Oder per E-Mail an:
tipps@pcgames.de

Sudden Strike

Das lange Warten hat sich gelohnt. Wir geben Tipps zum Einstieg in das neue Strategie-Spiel.

Bereiten Sie sich jetzt schon auf lange Nächte vor dem PC vor. In drei Kampagnen gilt es, den Zweiten Weltkrieg nachzuspielen. Wir geben Ihnen hilfreiche Tipps zum Spielstart.

Allgemeine Hinweise

Ich werde andauernd aus dem Nichts beschossen. Warum?

Auch wenn Sie den Gegner nicht erblicken, kann er Sie sehen und unter Beschuss nehmen. Einzelne Offiziere des Widersachers lenken Panzer-, Geschütz- oder Artilleriefeuer auf Ihre Stellungen. Klären Sie so weit wie möglich vor den eigenen Linien auf.

Es ist weit und breit kein Gegner in Sicht. Ich werde trotzdem beschossen.

Gegnerische Einheiten verschanzen sich mit Vorliebe in Häusern und Bunkern. Auch wenn Sie aus diesen Gebäuden nicht beschossen werden, dienen die dort versteckten Einheiten dem Gegner als vorgeschobene Aufklärer. Ob ein Haus wirklich besetzt ist, finden Sie nur heraus, wenn Sie es mit eigener Infanterie betreten oder mit Geschützen beschießen. Machen Sie es sich zur Regel, in jedem Haus einen Gegner zu vermuten. Schießen Sie schon aus reiner Vorsicht auf alle Gebäude in Reichweite oder stürmen Sie die Häuser mit Infanterie.



SCHAU MAL Infanterie hat den Bunker mit „Feuer einstellen" betreten. Der Gegner ahnt nichts.

Wie nutze ich Häuser und Bunker am sinnvollsten?

In der Regel gilt: Besetzen Sie jedes Haus mit wenigstens einem Infanteristen. Dies sollten Sie allein schon wegen der besseren Aufklärungssituation tun. Wenn Sie ein Dorf oder eine Basis schützen wollen, ziehen Sie starke Verbände in die Gebäude. Der Schutz und die bessere Sicht geben Ihnen einen klaren Vorteil. Wenn Sie ein Haus nur zu Aufklärungszwecken besetzen, schalten Sie die Einheiten auf „Feuer einstellen". Der Gegner findet Ihre Soldaten jetzt nur, wenn er das Haus betritt oder beschießt.

Was unternehme ich gegen Artilleriebeschuss?

In einigen Missionen müssen Sie in Gebiete vordringen, die durch Artillerie geschützt sind. Handelt es sich dabei nur um einen kurzen Abschnitt, den es zu überqueren gilt, wenden Sie folgende Taktik an: Nutzen Sie einzelne, schnelle Fahrzeuge, um den Gefahrenbereich zu durchqueren. Die Artillerie schießt langsam und ungenau. Glücklicherweise beherrscht der Computergegner die hohe Kunst des Vorhaltens nicht.



ALLES GUTE KOMMT VON OBEN Dem Aufklärer hat die russische Armee nichts mehr entgegenzusetzen. Jetzt kann die Artillerie gefahrlos die feindlichen Stellungen unter Beschuss nehmen.

Umdenken

Wir zeigen Ihnen die wichtigsten Unterschiede zu anderen Genre-Vertretern.

Wer einfach unüberlegt Einheiten über die Karte schickt und so hofft, einen Sieg davonzutragen, befindet sich auf dem Holzweg. Nur wenn Sie taktisch und wohlüberlegt ans Werk gehen, werden Sie auch erfolgreich sein.

Sichtweiten

Einheiten können nicht auf etwas schießen, was sie nicht sehen. Aufklärung ist das A und O für eine erfolgreiche Schlacht. Der Haken bei der Sache ist: Schwere und schlagkräftige Einheiten haben nur sehr kurze Sichtweiten. Infanterie, Spähpanzer und leichte Fahrzeuge haben eine mittlere Sichtweite. Am weitesten sehen Offiziere und Scharfschützen.

Erfahrung

Jede Einheit gewinnt im Verlauf einer Mission an Erfahrung. Dieser Wert sollte nicht unterschätzt werden. Sichtweite und Genauigkeit nehmen bei steigender Erfahrung zu. Reparieren Sie Ihre Einheiten also regelmäßig!

Einheiten und ihr Zweck

Jede Einheit hat ihren ganz eigenen Einsatzbereich und Sinn. Infanterie zum Beispiel ist nicht nur vernachlässigbares Kanonenfutter, sondern - richtig eingesetzt - eine sehr schlagkräftige Waffe. Die unterschiedlichen Waffen müssen immer zusammen eingesetzt werden, um die maximale Wirkung zu erzielen.

Intelligente Gegner

Im Gegensatz zu anderen Echtzeitstrategiespielen haben Sie es in *Sudden Strike* nicht mit einem dummen Feind zu tun. Der Gegner verlegt Einheiten, sucht unbewachte Wege und plant Angriffe aus dem Hinterhalt. Seien Sie stets wachsam und versuchen Sie, so viel von der Karte wie möglich mit Ihren Einheiten zu überblicken.

S



BRÜCKENKONTROLLE Jenseits dieser Brücke haben sich Feindverbände gesammelt. Die Brücke wird daher von Geschützen zerstört.



BRÜCKENKOPF Nach Dauerbeschuss durch die Artillerie, werden Fallschirmjäger hinter dem Fluss abgesetzt. Sie sollen die Brücke sichern.

Wofür brauche ich die Optionen „Feuer einstellen" und „Stellung halten"?

Aufklärungseinheiten sollten Sie den „Feuer einstellen"-Befehl geben. Der Gegner bemerkt so die Einheit viel später. „Stellung halten" ist auch für Aufklärer sinnvoll. Es ist sehr ärgerlich, wenn ein Offizier voller Tatendrang und Heldenmut mit seiner 9-mm-Pistole auf einen gegnerischen Kampfpanzer zurennt. Befehlen Sie Einheiten, die Schlüsselstellen bewachen, die Stellung zu halten. Sonst laufen Sie Gefahr, dass Ihre Panzer unverhofft in die Arme des Gegners fahren.

Tipps zur Aufklärung

Wonach richtet sich die Sichtweite?

Alle Hindernisse (Gebäude, Bäume, Anhöhen) beeinträchtigen das Sichtfeld der Einheiten. Die Sichtweite ist immer an die Plattform gebunden. Setzen Sie einen Offizier zum Beispiel in einen Kübelwagen, hat er nur noch den Sichtradius des Fahrzeugs. Es macht daher auch keinen Sinn, Offiziere in Türme oder Geschütze zu setzen. Die Erfahrung der Einheit beeinflusst auch den Sichtkreis! Oft ist es sinnvoll, einige Bäume zu beschießen, um so eine bessere Sicht zu bekommen.

Offiziere können doch nichts ab. Wie soll ich denn so aufklären?

Was der Offizier an Aufklärung bietet, büßt er an Standfestigkeit wieder ein. Sie sollten daher das Terrain gut nutzen und immer mehrere Aufklärer aufstellen. Ein einzelner Offizier als Ausguck für eine Armee von 20 Panzern ist nicht sonderlich sinnvoll. Wird der Aufklärer vernichtet, steht plötzlich Ihre gesamte Kampfkraft nutz- und schutzlos in der Gegend herum.

Welche Einheiten taugen zur Aufklärung?

Alle leichten Fahrzeuge, Spähpanzer und Infanterie eignen sich zur Aufklärung. Die Sichtbereiche der einzelnen Einheiten sollten sich überschneiden, damit Sie beim Verlust einzelner Truppen nicht im Dunkeln stehen. Verstreuen Sie einzelne Infanteristen über die Karte, um Gebiete im Auge zu behalten.

Tipps zum Missionsbeginn

Was soll ich als Erstes in einer Mission tun?

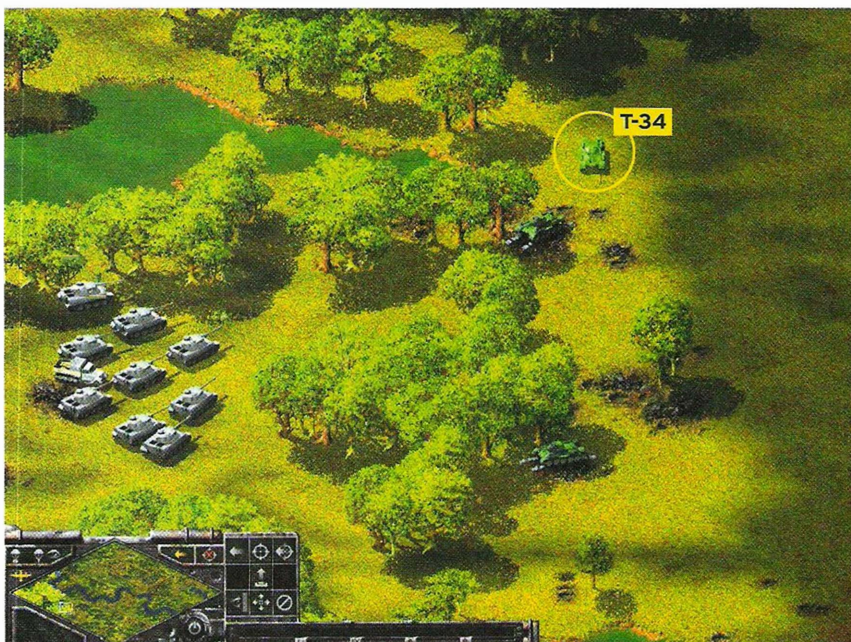
Halten Sie das Spiel an! Jetzt können Sie sich in aller Ruhe umschauen, Ihre eigenen Einheiten inspizieren und das Gelände begutachten. Planen Sie, wie Sie Ihre Einheiten aufstellen. Suchen Sie nach möglichen Deckungen und wichtigen Punkten wie Dörfern und Brücken.

O.k., ich habe alles im Blick. Und jetzt?

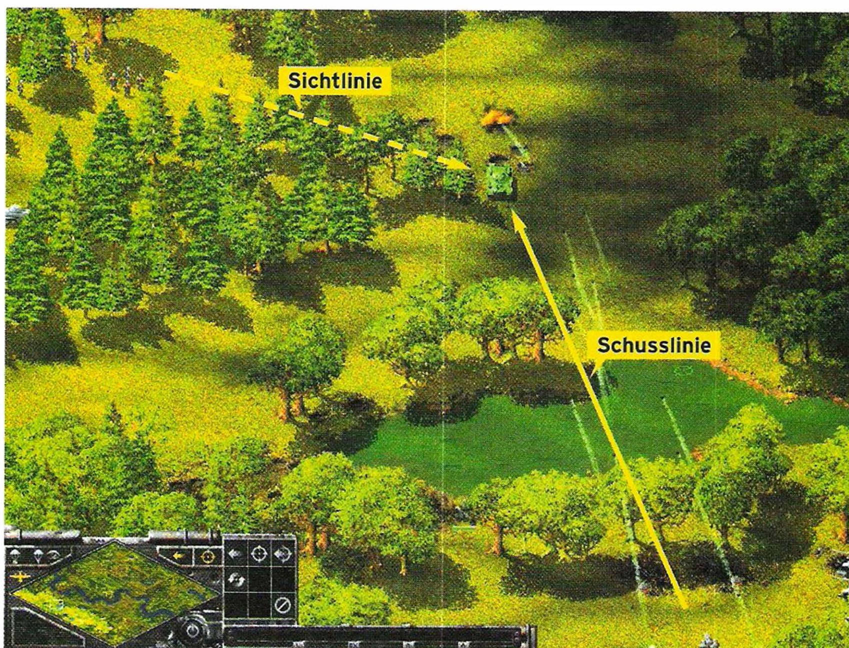
Es ist wichtig, dass Sie sich über Ihre Truppen im Klaren sind. Was steht Ihnen zur Verfügung? Haben Sie Luftunterstützung? Entladen Sie LKWs, um festzustellen, was für Infanterieverbände Sie haben. TIPP: Man weiß nie so recht, was für Einheiten die Fallschirmjäger sind. Speichern Sie das Spiel ab und fordern Sie die Unterstützung an, um es herauszufinden.

Erste Aufstellung - so machen Sie es richtig!

Schicken Sie Aufklärer und Infanterie los, um die nähere Umgebung zu erkunden. Bil-



VERSTECKEN IM WALD Der T-34 ahnt nichts von der Tiger-Kampfgruppe im Wald. Die Tiger können dank Aufklärern auf den Gegner schießen, bevor dieser überhaupt etwas bemerkt (siehe Wracks).



KREUZFEUER Die Infanterie links im Bild hat den feindlichen Panzer entdeckt. Die 6-fach-Werfer im Süden eröffnen daraufhin das Feuer. Der russische Panzer hat nicht den Hauch einer Chance.

den Sie Truppen. Sturmpanzer und Spezialeinheiten (zum Beispiel Scharfschützen) sollten eine Gruppennummer bekommen. Bringen Sie PAKs und Artillerie in Stellung und richten Sie die Geschütze in die wahrscheinliche Feindrichtung aus.

Worauf mussich auf der Karte achten?

Achten Sie besonders auf Brücken, Flüsse und Dörfer. Es ist immer sinnvoll, diese Schlüsselpunkte zu besetzen. Wenn Sie durch einen Fluss vom Gegner getrennt sind, ist die Kontrolle dieser Übergänge immens wichtig. Wenn Sie eine Brücke nicht kontrollieren können, sollten Sie diese zerstören. So schränken Sie die Bewegungsmöglichkeiten des Feindes stark ein.

Einheiten-Tipps

Warum explodieren beschädigte Fahrzeuge nach einer gewissen Zeit?

Schwer beschädigte Einheiten verlieren langsam ihre Trefferpunkte – auch ohne Feindeinwirkung. Wenn Sie diese Einheiten nicht rechtzeitig reparieren, gehen sie verloren. Auch schwer verletzte Infanteristen gehen ohne medizinische Versorgung über den Jordan. Halten Sie daher immer Pioniere in der Nähe Ihrer Front. Gute Wartung Ihrer Einheiten kann durchaus spielentscheidend sein.

Kann Infanterie überhaupt effektiv gegen Panzer vorgehen?

Das kommt ganz auf den Infanterie-Typ an. Schützen ohne Granaten oder Panzerfäuste sind nutzlos gegen schwere Panzerung. Trotzdem sollten Sie immer Infanterie in der Nähe Ihrer Panzer haben (für die Sicht und gegen feindliche Infanterie). Vergessen Sie nicht, dass Infanterie auch Minen legen kann!

Wie nutze ich Panzerverbände am besten?

Natürlich sollten Sie erst einmal für ein freies Sichtfeld vor den Panzern sorgen. Es ist auf jeden Fall wichtig, Panzer auf dem Vormarsch immer in Bewegung zu halten. Ein stehender Panzer ist ein leichtes Ziel. Bei direkten Sturmangriffen ist es nicht immer möglich, das Gebiet sauber aufzuklären. Schicken Sie bei solchen Angriffen deshalb stets Infanterie mit.

Wie soll ich PAKs nutzen?

Panzerabwehrgeschütze sind reine Defensivwaffen. Stellen Sie mehrere PAKs mit etwas Abstand an Schlüsselstellen auf. Stellen Sie nie zwei PAKs direkt nebeneinander, denn bei Feindbeschuss mit Explosivgeschossen nehmen sonst beide Geschütze Schaden. Achten Sie auch darauf, einen Versorgungs-LKW bereitzuhalten. Einige Infanteristen sollten auch in der Nähe sein, um im Zweifelsfall die PAK neu zu besetzen.

Wie gehe ich am effektivsten mit Artillerie um?

Das Wichtigste bei der Artillerie ist der Standort. Die Geschütze sollten nach allen Seiten vor feindlichen Einheiten geschützt sein. Wählen Sie den Standpunkt so, dass Sie möglichst viele Gebiete des Gegners abdecken können. Geben Sie der Artillerie immer eine Gruppennummer, um sie schnell aufrufen zu können. Die Artillerie schießt nur auf ausdrücklichen Befehl!

S



VERRÄTERISCHE SPUREN Zwei Katyushas feuern Ihre Raketen ab. Obwohl man die Fahrzeuge nicht sieht, verraten die Raketenspuren den Standpunkt.



INCOMING Raketenbeschuss kann große Teile Ihrer Streitmacht vernichten. Stellen Sie deshalb nie alle Einheiten auf einen Fleck! Sie bereuen es sonst.



UFOS GESICHTET Wenn Sie den Cheat „**starcraft" eingeben, erhalten Sie statt Bombern diese futuristischen Raumjäger. Sieht witzig aus und bringt spielerisch überhaupt nichts. Aber: Spaß muss sein.

Versorger und Munition

Denken Sie immer daran, dass jede (!) Einheit Munition verbraucht. Auch Versorgungs-LKWs können knapp an Munition sein. Die Vorräte regenerieren sich von alleine. Ist ein LKW fast leer, lassen Sie ihn eine Weile unbenutzt oder laden Sie Munition in Depots nach. TIPP: Die Munitionstransporter reparieren sich zwar auch selber, können aber nur wenig Schaden einstecken. Parken Sie die LKWs nicht direkt neben Geschützen oder Panzern, sondern lassen Sie ein bisschen Abstand. Wird ein Transporter getroffen, geht die Munition hoch und reißt alle Einheiten in der Nähe mit ins Verderben.

Taktiken

Versteckspiele im Wald

Nutzen Sie unbedingt die Wälder, um Ihre Einheiten vor dem Feind zu verstecken. Wenn Sie gut aufklären, können Sie aus der Deckung der Bäume ganze Gegnerverbände ausschalten. Infanterie ist im Wald besonders wirkungsvoll gegen versteckte PAKs oder FLAKs, da sich die Geschütze auf kurze Distanz nicht zur Wehr setzen können.

Angriff von mehreren Seiten

Besonders gegen Befestigungen und große Feindverbände lohnt es sich, die eigenen Truppen zu unterteilen und von unterschiedlichen Seiten anzugreifen. Gegnerische Panzer können immer nur in eine Richtung zur Zeit schießen (Ausrichtung des Geschützturms). Wenn Sie einen Panzer von der Seite erwischen, haben Sie auf jeden Fall den ersten Schuss. Der Gegner wird bei Flankenangriffen dazu gezwungen, seine Einheiten aufzuteilen.

Artilleriefeuer ins „Blaue"

Oft wissen Sie ganz genau, dass an einer bestimmten Stelle große Feindverbände sein müssen. Schießen Sie dann ruhig mal mit der Artillerie auf Verdacht ins unerforschte Gebiet. Sie können natürlich auch in einer Harakiri-Aktion ein Gebiet aufdecken und sich die Position von Artillerie und FLAK merken. Laden Sie dann den Spielstand und feuern Sie mit der Artillerie auf diese Stellen. Auch wenn es nicht ganz fair ist, kommt man manchmal um solche Aktionen nicht herum.

Pontonbrücken bauen

Schauen Sie, wo auf der Karte Pontonbrücken gebaut werden können. Diese Punkte sollten Sie nutzen, um große Feindverbände zu umgehen oder dem Gegner in den Rücken zu fallen. Doch Vorsicht: Auch der Computergegner baut mit Vorliebe Pontonbrücken.

Brücken überqueren

Bevor Sie Ihre Truppen über Brücken schicken, sollten Sie sich vergewissern, dass die Luft rein ist. Es ist sehr ärgerlich, einen ganzen Trupp Sturmpanzer zu verlieren, weil die gegnerische Artillerie die Brücke zerstört. Wenn möglich, landen Sie Fallschirmjäger hinter der Brücke, um diese zu sichern.

Minen, Panzersperren und Stacheldrahtzaun

Unterschätzen Sie diese Maßnahmen auf keinen Fall. Verminte Straßen mit eingestreuten Panzersperren können ganze Kolonnen gegnerischer Fahrzeuge vernichten. Sichern Sie Stützpunkte mit Stacheldraht, um feindliche Infanterie aufzuhalten.

Florian Weidhase

Cheats

Es gibt vier Cheats zu Sudden Strike. Auch wenn Schummeln eigentlich nichts für hartgesottene Strategen ist, sollten Sie diese Codes einmal ausprobieren.

Um einen Cheat einzugeben, drücken Sie im Spiel die Eingabe-Taste. Jetzt können Sie den Cheat einfach eintippen und mit der Eingabe-Taste bestätigen. Die Cheats lassen sich nicht rückgängig machen, speichern Sie also vorher Ihr Spiel ab.

Cheat	Wirkung
**nofog	Der Nebel des Krieges wird komplett gelüftet. Diesen Cheat sollten Sie nur benutzen, um sich ein Bild von der Mission zu machen.
**staticfog	Einmal aufgedeckte Gebiete bleiben immer sichtbar. Dadurch wird das Spiel natürlich sehr viel einfacher. Wenn Ihnen *Sudden Strike* zu schwer ist, nutzen Sie diesen Cheat. Man könnte es als einfacheren Spielmodus sehen.
**superman	Jetzt wird's richtig unfair. Der Frust hat Sie gepackt? Sie wollen endlich gewinnen? Nun, mit diesem Cheat sind Ihre Einheiten unverwundbar und haben eine immense Feuerkraft.
**starcraft	Der Cheat ist eigentlich nur eine alberne, aber durchaus amüsante Spielerei. Anstelle von Bombern fliegen Raumjäger die Bombenangriffe.

B

Baldur's Gate 2

Suchen Sie sich schon mal Ihre abgespeicherten Charaktere aus Baldur's Gate heraus. Endlich geht es weiter!

Noch komplexer und noch mehr Magie – mit dem zweiten Teil von *Baldur's Gate* sind Sie auf Wochen hinaus gut versorgt. Wir geben Ihnen hier den Einstieg in dieses große Spiel.

Gesprächsführung

Auf was muss ich bei Gesprächen achten?

Die Unterredungen mit den vielen NPCs können sehr unterschiedlich verlaufen. Dabei spielt vor allem der Charismawert Ihres Anführers beziehungsweise Redners eine große Rolle. In Städten sollte daher immer der charismatischste Charakter die Führung übernehmen. Weiterhin kann auch die Rassenzugehörigkeit den Verlauf beeinflussen. Wenn Sie vor einem Gespräch abspeichern, können Sie es in aller Ruhe ausprobieren, welcher Charakter die meisten Informationen herausbekommt. Sie müssen an vielen Stellen im Spiel Entscheidungen treffen, die den weiteren Verlauf des Spiels beeinflussen. Auch dafür empfiehlt es sich, vorher einen Spielstand anzulegen. Dadurch können Sie bei ungünstigem Verlauf der Story leichter an wichtigen Stellen wieder einsteigen.

Handel

Was muss ich beim Handeln beachten?

Machen Sie sich die Mühe, zunächst alle Händler eines Ortes aufzusuchen und die Preise zu vergleichen. Es gibt dabei mitunter erhebliche Unterschiede. Da der Charismawert ebenfalls die Preise beeinflusst, lassen Sie immer den charismatischsten Charakter die Handelsgespräche durchführen.

Pausenfunktion

Was muss ich über die Pausenfunktion wissen?

Baldur's Gate-Fans der ersten Stunde müssen etwas umdenken. Im zweiten Teil des Spiels wird die Pausenfunktion aufgehoben, sobald Sie das Inventar aufrufen. Magiekundige, die zum Zaubern Rüstungsteile ablegen müssen, können dies jetzt nicht mehr gefahrlos tun. Achten Sie auch darauf, dass die Schnellzugriffsfelder Ihrer Gruppe sinnvoll gefüllt sind. Überprüfen Sie auch regelmäßig die Felder für die Fernwaffenmunition, um keine bösen Überraschungen im Kampf zu erleben.

Quests

Soll ich immer alle Quests annehmen?

Etliche der größeren Aufträge, wie zum Beispiel die Unterstützung von Nalia bei der Befreiung ihrer Burg, sind zeitabhängig. Wenn Sie mehrere solcher Aufträge annehmen, können Sie sich schnell verzetteln und unter Umständen eine Mission nicht mehr erfolgreich beenden.

Ich schaffe es nicht, bestimmte Gegner zu besiegen!

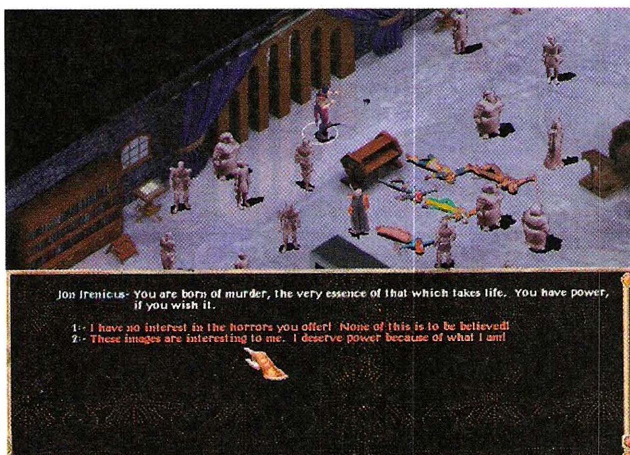
Es kommt schon mal vor, dass Sie recht früh im Spiel Abschnitte betreten und dort einen Gegner vorfinden, den Sie einfach nicht besiegen können. Im Crooked Crane bei den Stadttoren in Athkatla treffen Sie zum Beispiel einen Lich, gegen den Sie zu Beginn des Spiels keine Chance haben. Beißen Sie sich an solchen Stellen nicht unnötig fest, sondern kehren Sie später als erfahrene Gruppe dorthin zurück. Generell sollten Sie Ihre Gruppe vor schwierigen Kämpfen noch

Speichern

Mit der richtigen Speicherstrategie haben Sie es im Spiel erheblich leichter.

Baldur's Gate 2 hat gegenüber der Pen-And-Paper-Vorlage von AD&D einen großen Vorteil: Die Möglichkeit, stets speichern zu können. Da viele Ergebnisse im Spiel im Hintergrund „erwürfelt" werden beziehungsweise rassenabhängig sein können, variieren die Resultate mitunter erheblich. Gewöhnen Sie es sich an, in folgenden Situationen immer abzuspeichern:

- Nach einem erfolgreichen Kampf
- Bevor Sie eine Rast einlegen
- Bevor Sie einen neuen Kartenabschnitt betreten
- Bevor Sie den Levelaufstieg eines Charakters durchführen
- Nach einem zufrieden stellenden Ergebnis beim Levelaufstieg
- Bevor Sie den Versuch unternehmen, einen Zauberspruch zu kopieren
- Nach einem erfolgreich kopierten Zauberspruch
- Vor einer Unterhaltung mit einem NPC
- Vor dem Versuch, ein Schloss zu öffnen oder eine Falle zu entschärfen

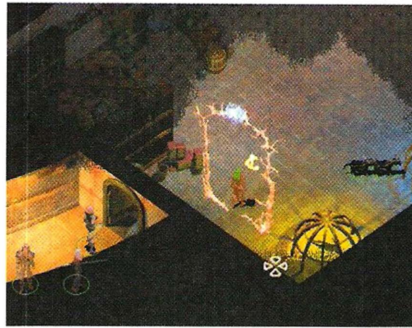


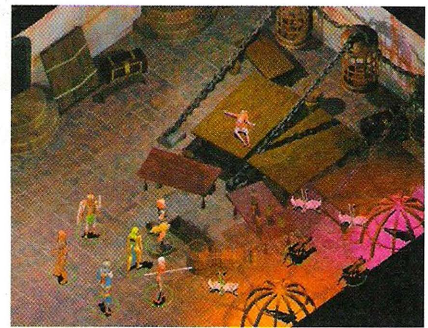
GEWISSENSFRAGE Bei den Fragen in den Traumsequenzen müssen Sie sich entscheiden, ob Sie den guten oder den bösen Weg weiterverfolgen wollen.



FEUER UND SCHWEFEL Ups, da hat sich unsere Gruppe etwas übernommen. Die erste Begegnung mit dem Lich endet in einer Katastrophe.

einmal rasten lassen, damit auch all Ihre gemerkten Sprüche zur Verfügung stehen und die Kämpfer fit sind. Bestimmte Kreaturen, wie zum Beispiel Trolle, lassen sich nur mit Feuer oder Säure endgültig auslöschen. Setzen Sie zunächst herkömmliche Waffen ein. Liegt der Troll am Boden, genügt ein Treffer mit einem Feuerpfeil oder das Anwenden von entsprechenden magischen Effekten.





ABLENKUNGSMANÖVER Die Gruppe beschwört einige Kreaturen in den Raum hinein. Fast ganz ohne eigenes Zutun wurden alle Gegner beseitigt und Ihre Gruppe kann gefahrlos weitermarschieren.

Zauberei

Was muss ich als Einsteiger beim Zaubersystem beachten?

Wenn Sie AD&D noch nicht kennen, werden Sie wahrscheinlich vom Magiesystem förmlich erschlagen. Einsteiger sollten zunächst auf Sprüche mit kurzer Beschwörungszeit setzen, wie zum Beispiel Chromatic Orb (Lernfähige Kugel) oder Magic Missile (Magisches Geschoss). Generell ist es vom Spielablauf her zunächst einfacher, Sprüche einzusetzen, die als Ziel eine Person/Monster haben und nicht einen bestimmten Punkt oder Bereich im Gelände. Sprüche, die eine längere Beschwörungszeit benötigen oder flächenwirkend sind, benötigen ein gutes Timing beziehungsweise strategisches Vorgehen. Beispiel Entangle/Verstricken: Wenn Sie von Gegnern entdeckt werden, ist es schwierig, das Verstricken so einzusetzen, dass alle Gegner davon betroffen sind, weil sie sich bewegen.

Wie wende ich Flächenzauber sinnvoll an?

Mit einem Dieb in der Gruppe können Sie mithilfe seiner Stealth-Fähigkeit unbemerkt die Gegend erkunden. Wenn er dadurch Gegner „sichtbar" macht, können Sie mit einem zaubernden Charakter den entsprechenden Bereich mit dem gewünschten Spruch versehen. Eine andere Methode ist die Ablenkung durch beschworene Kreaturen. Benutzen Sie die Kreaturen als Vorhut. Auftauchende Gegner werden sich auf Ihre Monster stürzen, was Ihnen wiederum die nötige Zeit gibt, um flächenwirkende Zauber einzusetzen.

Lohnt es sich, Zaubersprüche zu kombinieren?

Auf jeden Fall. So können Sie zum Beispiel Gegner mit dem Chromatic Orb/Lernfähige Kugel ab Level 5 betäuben, und dann Flächenzauber wie Stinking Cloud/Stinkende Wolke hinterhersprechen. Es ist auch hilfreich, Ihre Nahkämpfer gleich mit mehreren Sprüchen aufzuwerten. Ein Krieger, der zum Beispiel mit den Effekten Haste, Strength und Barkskin belegt ist, macht aus den Gegnern im Nu Kleinholz.

Was muss ich über Ziel und Reichweite eines Zauberspruchs wissen?

Bevor Sie einen Spruch anwenden, sollten Sie auch genau wissen, ob er nur die Gegner oder alle Anwesenden im Wirkungsbereich beeinflusst. Nichts ist ärgerlicher, als mit einer Stinkenden Wolke oder einem Verstricken die eigene Gruppe zu schädigen. Prägen Sie sich also die Eigenschaften der Zaubersprüche gut ein. Machen Sie lieber einfach ein paar Übungen im freien Gelände, um mit den Reichweiten der verschiedenen Zaubersprüche vertraut zu werden.

Meine Zauber und Waffen wirken nicht, was mache ich falsch?

Behalten Sie immer die Informationsleiste im Auge. Dort können Sie ablesen, ob ein Spruch oder eine Waffe Schaden verursacht oder nicht. Versuchen Sie, die Waffenzugriffsfelder Ihrer Gruppe immer mit verschiedenen Waffentypen zu bestücken. Zeigen Ihre ausgewählten Zaubersprüche keine Wirkung, sollten Sie lieber den letzten Spielstand laden, sich andere Sprüche aussuchen und bei einer Rast merken.

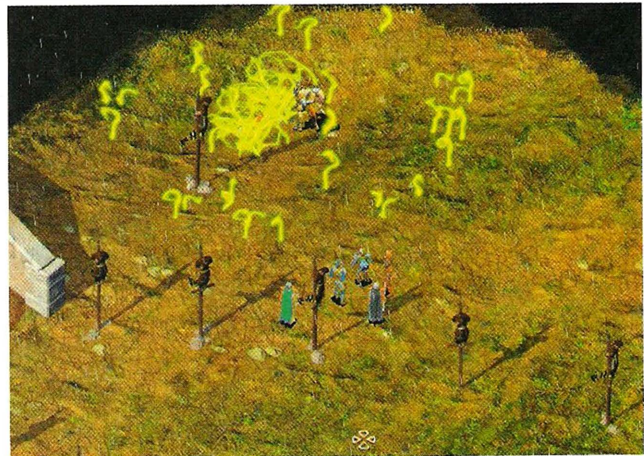
Neue Charaktere in der Gruppe

Kann ich neue Mitglieder so übernehmen wie sie sind?

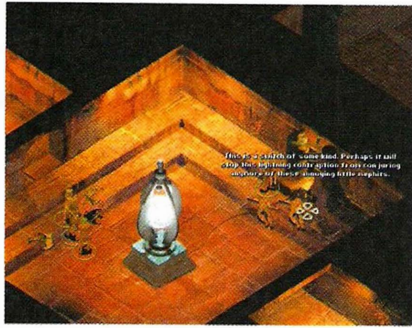
Nehmen Sie sich die Zeit, die Ausrüstung und Zaubersprüche der NPCs genau anzuschauen. Oftmals können Sie noch Verbesserungen für den Charakter vornehmen.



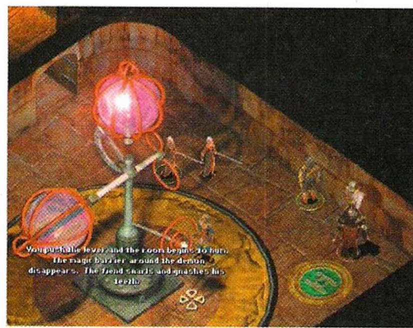
BURN, BABY, BURN In den ersten Kämpfen ist Agannazar's Scorcher/Agannazars Hexerei ein schnell ausgeführter und gut wirkender Zauberspruch.



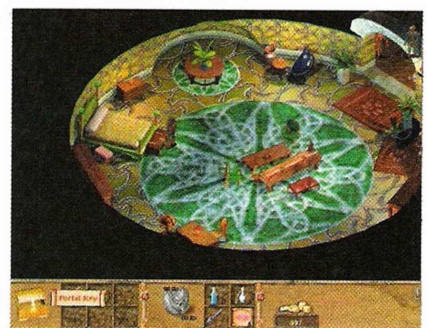
STRICKKURS Ihre Monster lenken die Trolle ab und Ihre Gruppe steht außerhalb des Verstrickungszaubers. So wird der Sieg zum Kinderspiel.



MASCHINENKUNDE Vereinfachen Sie sich den Kampf gegen die lästigen Mephits, indem Sie den Schalter drücken, um die Blitzmaschine zu deaktivieren.



AUSGETRICKST Nachdem Sie Cambions Schutzschild funktionsunfähig gemacht haben, können Sie ihn mit wenigen Schwerthieben besiegen.



SCHÖNER WOHNEN Wenn Sie Ellisimes Gemach plündern, ertönt ein Alarm. Auf dem Rückweg müssen Sie sich mit Golems auseinandersetzen.

Das Abenteuer beginnt

Quest: Jaheira und Minsc befreien

Wie befreie ich meine Mitgefangenen?

Die beiden Käfige lassen sich nicht so ohne weiteres öffnen. Um Jaheira zu befreien, müssen Sie sich einfach den Schlüssel aus dem Nachbarraum vom Tisch holen. Der Jailkeeper Golem tut Ihnen nichts. Bei Minsc müssen Sie etwas trickreicher vorgehen. Sie können ihn entweder beleidigen oder ihm mehrmals sagen, dass Sie keinen Schlüssel finden können. Er wird dann ausrasten und den Käfig selber aufbrechen.

Kann ich den merkwürdigen Blitzapparat ausschalten?

In der Kammer mit dem weißen Kristallapparat und den Mephits müssen Sie den Schalter betätigen. Das stoppt die Blitze und Sie haben es mit den Mephits leichter.

Quest: Activation Stone finden und Rielev erlösen

Was mache ich bei dem Sewage Golem?

Suchen Sie danach den Sewage Golem in der runden Kammer auf. Sagen Sie ihm, Sie wären sein Meister und befehlen Sie ihm, mit seiner Arbeit fortzufahren. Damit er das tun kann, benötigt er den Activation Stone. In der Kammer nördlich des Golems befindet sich der gesuchte Stein. Sprechen Sie dort mit Rielev und gehen Sie mit der Energiezelle in die südlich gelegene Halle mit den Tanks. Sie können dort vier weitere Wesen aktivieren und von ihnen wertvolle Hinweise erfahren.

Wie besiege ich Cambion in seiner Kammer?

Im nordwestlichen Teil des Verlieses treffen Sie auf Cambion, der von einer schützenden Hülle umgeben ist. Sie können den Schutzschild einfach mithilfe des Schalters deaktivieren. Danach ist der Kampf nicht mehr schwer zu gewinnen.

Quest: Den Dryaden helfen

Wie helfe ich den Dryaden?

Im Nordwesten des Kartenabschnitts treffen Sie auf drei gefangene Dryaden. Bieten Sie ihnen Ihre Hilfe an. Die gesuchten Acorns erhalten Sie als Beute, wenn Sie im nördlich gelegenen Lagerbereich den Duergar Illyich und seine üblen Kameraden besiegt haben.

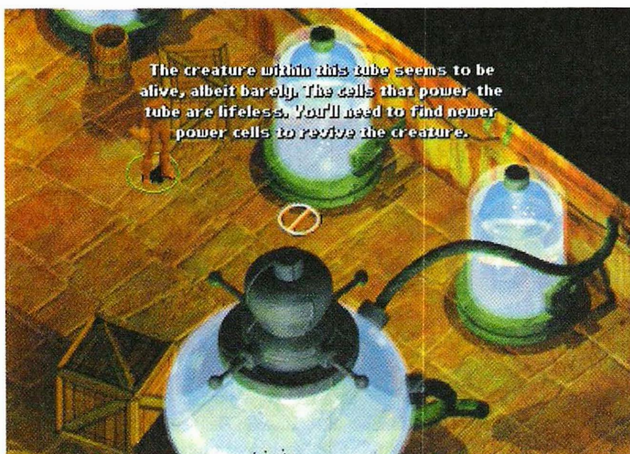
Lohnt sich die Untersuchung von Ellisimes Kammer?

Sie müssen auf jeden Fall die Schlafkammer von Ellisime (südlich der Dryaden) aufsuchen. Vorsicht – der Raum ist mit vielen Fallen gesichert. Dafür finden Sie auch wertvolle Gegenstände darin. Nehmen Sie auf jeden Fall den Portalschlüssel mit. Die Kammer enthält auch den ersten Teil eines magischen Schwertes, das Equalizer-Juwel. Ein Zwerg namens Cromwell, den Sie erst später im Spiel treffen, setzt Ihnen unter anderem das Schwert zusammen. Kehren Sie mit der Air Elemental Statue zu dem verschlossenen Portal in der Nähe des Lagerraums zurück, um an die nächste Aufgabe zu gelangen.

Quest: Dem Flaschengeist helfen

Wo ist die Flasche für den Geist?

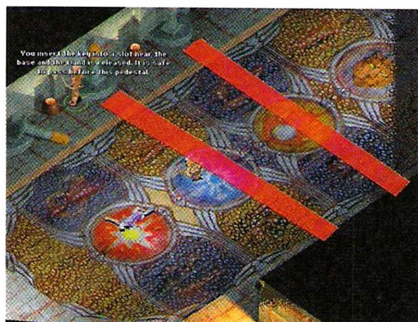
Nach Ihrem Gespräch mit dem Djinni marschieren Sie einfach zu den Dryaden zurück. Von ihnen erhalten Sie die richtige Flasche für den Geist. Zur Belohnung erhalten Sie ein gutes Schwert (Sword of Chaos, Basisschaden 1 D10 +2).



AQUARIUMHALTUNG Die armen Kreaturen können mit der Energiezelle von Rielev aktiviert werden. Sie erhalten dadurch einige Informationen.



ALADINS LAMPE Um mit dem Djinni zu reden, müssen Sie nach bekannter Märchenmanier an der kleinen Lampe auf dem Podest reiben.



FALLENSTELLEREI An der Seite des Gangs befinden sich Steinsäulen, an denen Sie die Wand-Keys benutzen können, um die Fallen zu deaktivieren.

Was erwartet mich hinter dem Portal?

Wenn Sie das Portal nördlich der Dryaden benutzt haben, heuern Sie den nächsten Charakter, Yoshimo, für Ihre Truppe an. Am gefährlichsten ist der Abschnitt mit den Bodenfallen vor der Götterstatue. Zeigen Sie sich kurz den Gegnern und laufen Sie dann weg. Die dummen Bösewichter folgen Ihnen und tappen in ihr eigenes Verderben. Die Fallen können Sie anschließend mithilfe der Wand-Keys deaktivieren.

Wo finde ich die Wand-Keys?

Den Frost-Key erhalten Sie nach dem Sieg über den Otyugh. Den Lightning-Key finden Sie im Kaminzimmer. Die restlichen Schlüssel finden Sie im Abwasserabschnitt (Fire-, Missiles-, Cloudkill-, und Summoning-Key). Durchsuchen Sie auch die Götterstatue, sie enthält den Ring Of Protection.

Frennedan befreien

Was hat es mit Frennedan auf sich?

Helfen Sie dem gefangenen Frennedan. Den Schlüssel für die Tür finden Sie gleich im Raum vor der Zelle. Vorsicht - nach kurzer Zeit entpuppt sich Frennedan als garstiges Monster, das Sie bekämpfen müssen. Dafür werden Sie mit weiteren Erfahrungspunkten entschädigt.

Die Stadt Athkatla

Was hat es mit dem Zauberverbot auf sich?

In der Stadt sollten Sie es bei Kämpfen auf den Straßen vermeiden, Zaubersprüche einzusetzen. Sie werden nur einmal verwarnt. Wer neugierig ist, kann natürlich versuchen, weiterzuzaubern - speichern Sie aber vorher ab! Wenn Sie ohne Magie Probleme mit den zufallsgenerierten Raubüberfällen haben, reduzieren Sie einfach den Schwierigkeitsgrad des Spiels nach unten. Danach finden in der Regel nur noch außerhalb der Stadt Überfälle statt, bei denen Sie wieder nach Herzenslust zaubern können. Das Zauberverbot in Athkatla gilt jedoch nicht für das Innere von Gebäuden und am City Gate (Stadttor). Dort kommen Ihre Magiekundigen wieder voll zum Zuge.

Was mache ich zuerst in Athkatla?

Nachdem Sie die Abwasserkanäle verlassen haben, muss Ihre Gruppe erst einmal auf Imoen verzichten. Deren Ausrüstung bleibt aber am Boden zurück und kann von Ihnen aufgesammelt werden. Sie können erst einmal ein wenig Handel treiben, um Ihre Ausrüstung aufzubessern. Ihre ersten beiden Aufträge erhalten Sie, wenn Sie sich zu dem Zirkuszelt begeben. Anmerkung zum Adventure Mart: Später im Spiel wird sich das Angebot des Ladens verbessern. Schauen Sie also immer wieder mal in das Geschäft rein.

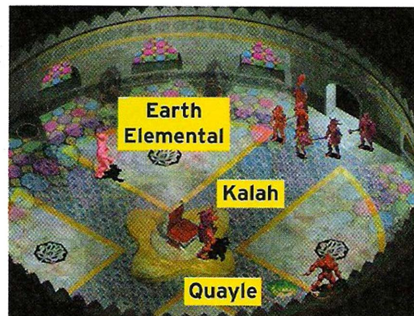
Quest: Die Mutter des Jungen finden und den Zirkus untersuchen

Was erwartet mich im Zirkus?

Reden Sie mit dem kleinen Jungen, der seine Mama sucht und anschließend mit der Wache am Zelteingang. Nach Ihrem Eintreten werden Sie von Genie mit einem Rätsel konfrontiert. Die dritte Antwort ist die richtige.

Sind alle Monster Gegner und wie besiege ich Kalah?

Attackieren Sie im Zeltinneren nicht sofort alles, was wie ein Monster aussieht! Reden Sie mit Aerie und bieten Sie ihr Hilfe an. Für den Kampf mit Kalah sollte wenigstens einer Ihrer Charaktere Dispel Magic beherrschen. Konzentrieren Sie den Angriff zunächst auf den Earth Elemental und machen Sie Kalah nach Möglichkeit bewegungsunfähig (zum Beispiel durch einen Level-5-Chromatic-Orb-Spruch). Quayle sollte unbedingt am Leben bleiben, es ist der Onkel von Aerie. Zum Dank für die Rettung können Sie Aerie in die Gruppe aufnehmen. Als wertvolle Gegenstände winken der Ring Of Human Influence (erhöht Charisma permanent auf 18) und der Girdle Of Piercing (+3-Bonus gegen Schaden durch Piercing-Waffen).



IM KREISSAAL Wenn Sie die runde Kammer betreten, kümmern Sie sich zuerst um Kalah und den Earth Elemental. Quayle ist kein Monster!

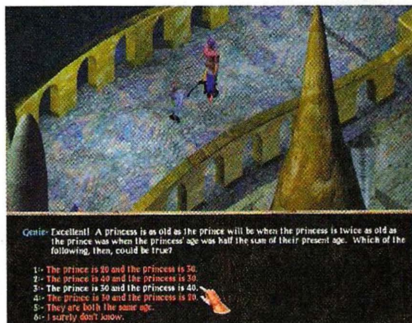
Im Startabschnitt von Athkatla gibt es nichts mehr zu tun - wohin jetzt?

Suchen Sie die Slums von Athkatla auf. Gehen Sie auf Gaelan Byles Angebot ein. Bevor Sie dessen Haus verlassen, können Sie noch die Truhen im ersten Stock bei Arledrian plündern. Aber Vorsicht - die Truhen sind mit Fallen versehen. Suchen Sie auch den Straßendealer (Storekep) auf, der recht gute Gegenstände anbietet.

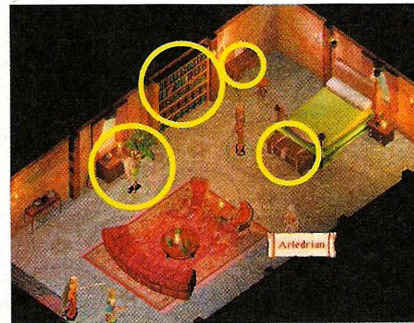
Wie gelange ich an den ersten großen Auftrag?

Lassen Sie sich von dem Jungen Brus in den nächsten Stadtabschnitt führen. Im Copper Coronet treffen Sie auf Nalia. Wenn Sie ihr helfen, haben Sie die Möglichkeit, Nalia in Ihre Gruppe aufzunehmen.

Stefan Weiß



RÄTSELSTUNDE Wenn Sie das Rätsel lieber selber lösen wollen und Kopfrechnen mögen, schauen Sie sich besser nicht den Screenshot an.



ABGEGRIFFEN Nach der Unterhaltung mit Arledrian kann sich Ihr Langfinger noch ein wenig austoben und einige nette Gegenstände erbeuten .

A

Age of Empires 2 The Conquerors

Wir führen Sie schnell und ohne Umwege zum Erfolg in den Battle-Szenarien und der Montezuma-Kampagne.

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung führen wir Sie durch die beiden letzten Kampagnen. Dank der übersichtlichen Karten kommen Sie schnell zum Sieg.

Allgemeine Spieletipps

Ist es sinnvoll, die Truppen in Formationen laufen zu lassen?

Sie müssen nicht unbedingt Truppenformationen bilden, um erfolgreich zu sein, doch es kann helfen. Wenn Sie beispielsweise mit langsamen Truppen, bestehend aus Mönchen oder Belagerungswaffen, marschieren, ist eine Boxformation sehr hilfreich. Der Computer packt automatisch die schwächsten Einheiten nach innen, so dass eine robuste Schicht diese schützt.

Übrigens können in *The Conquerors* erstmals auch Schiffe in Formationen gestellt werden. Dies ist vor allem dann hilfreich, wenn Sie Transportschiffe, angefüllt mit Truppen, ohne Kratzer ans Ufer bringen wollen. Kriegsschiffe können durch die Boxformation als Bodyguards eingesetzt werden.

Ist es nützlich, verschiedene Dorfzentren zu errichten?

Sogar sehr: Errichten Sie an verschiedenen Stellen einer Karte Dörfer, um so Ihre Armee weiter ausbauen und gegebenenfalls Ihren Gegner in die Zange nehmen zukönnen. Sammeln Sie immer ausreichend Ressourcen an, um die Technologien weiterzuentwickeln. Beachten Sie, dass Sie immer mehrere Einheiten verschiedenes Typs „bauen" sollten, um später Streitkräfte wie Kavallerie oder Bogenschützen kombinieren zu können. Diese kombinierten Streitkräfte sollten Sie zudem durch Formationsmärsche aufwerten. So können Sie beispielsweise Pikemen und Bogenschützen zu einer Formation zusammenfassen. Bogenschützen können durch Kavallerie leicht ausgeschaltet werden, doch Pikemen helfen ihnen, zu überleben.

Wie vernichte ich am besten die gegnerischen Wachtürme?

Mit Rammböcken können Sie perfekt gegen die Pfeile schießenden Türme vorgehen, da Sie mit den Rammböcken so nah an den Turm herankommen können, dass die Pfeile Sie nicht erwischen. Große Völker (wie die Römer) besitzen viele Gebäude, die Sie durch den Einsatz von Belagerungswaffen wie Rammböcke und Skorpione vernichten müssen. Beschützen Sie die Belagerungswaffen mit der Kavallerie, da diese sich nicht selbst verteidigen können und so leichte Ziele für den Gegner darstellen. Mit Pikemen und Kavalleristen sollten Sie wiederum gegen die Katapulte der Feinde vorgehen.

Wie reagiere ich auf Angriffe verschiedener Truppenteile?

Wenn Sie sich gegen zahlreiche Bogenschützen verteidigen müssen, erschaffen Sie Skirmisher und Mangudais, um darauf zu reagieren. Wenn Sie von berittenen Truppen angegriffen werden, kontern Sie mit Pikemen, während ein Infanterieangriff durch den Einsatz von Bogenschützen abgewehrt werden kann. Wenn Mönche versuchen, Ihre Truppen zu bekehren, reiten Sie ihnen mit leichter Kavallerie entgegen. Auch der Einsatz von berittenen Bogenschützen ist anzuraten. Gegen Belagerungswaffen sollten Sie ebenfalls leichte Kavallerie und Bogenschützen einsetzen. Gegen Kriegselefanten „helfen" Mönche und Pikemen.

Wie zerstöre ich Stadtzentren und ganze Städte?

Im frühen Zeitalter ist die Zerstörung einer Stadt schwierig, deshalb sollten Sie – wenn möglich – bis zum Castle Age warten, denn der beste Weg, eine Stadt zu zerstören, ist der massive Einsatz von Rammböcken. Ihre Truppen sollten dann einfach dazu benutzt werden, die Rammböcke zu beschützen. Beachten Sie, dass Sie stets die Dorfbewohner ebenfalls vernichten, so hat der Feind weniger Ressourcen zur Verfügung.

Wie locke ich den Gegner aus der Stadt?

Benutzen Sie die Skorpione, um gegen die Stadt vorzugehen. So locken Sie den Feind heraus und können dann mit Ihrer Kavallerie in die Stadt drängen. Sie können auch Fußtruppen eine Stadt angreifen lassen, um nach ersten leichten Verlusten und dem Vormarsch des Gegners mit berittenen Truppen und vor allem Bogenschützen nachzurücken.

Thorsten Seiffert



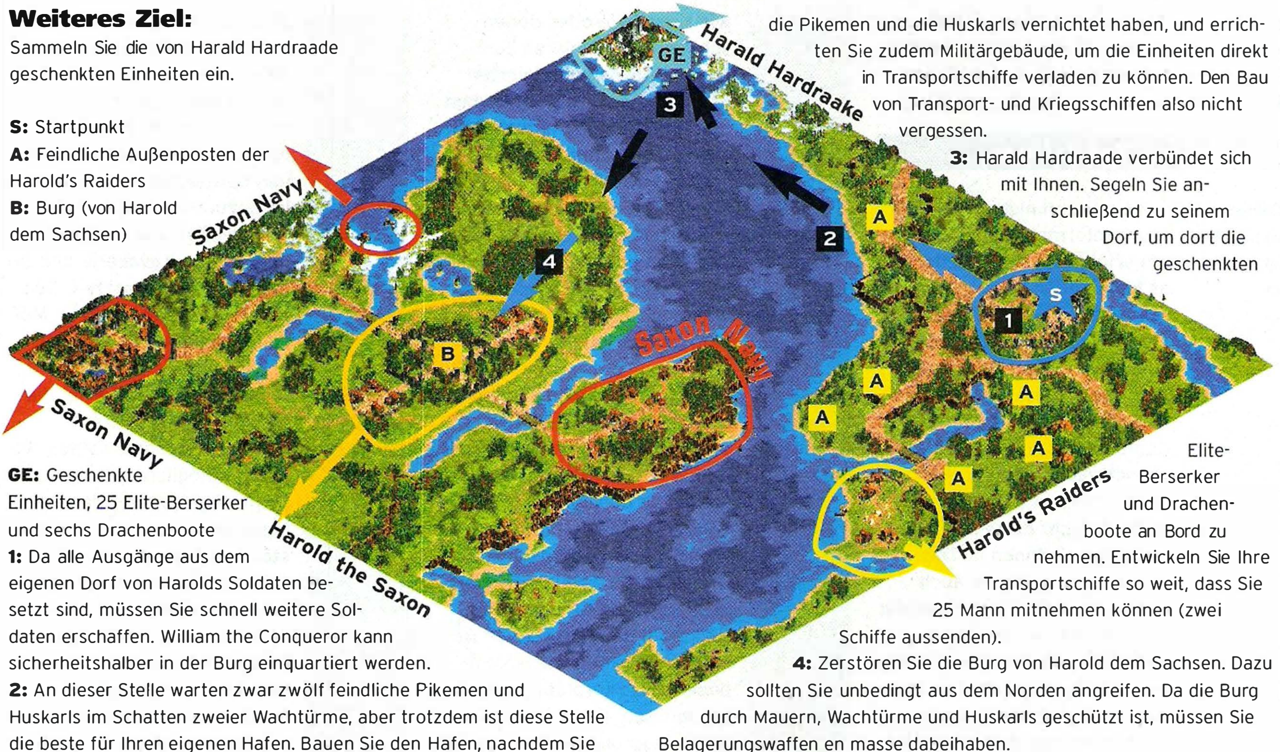
BELAGERUNGSWAFFEN Sie sind das A und O im Angriff auf eine Stadt. Bauen Sie stets ausreichend Rammböcke und Skorpione, um eine Chance zu haben.



VERFAHRENE SITUATION Geben Sie doch einmal „how do you turn this on" ein, um mit diesen netten Autos doch noch zu siegen.

Battles – Szenario 1: Hastings

Ziel: Erobern Sie England, indem Sie die Burg von Harold zerstören, William muss überleben.



Weiteres Ziel:
Sammeln Sie die von Harald Hardraade geschenkten Einheiten ein.

S: Startpunkt
A: Feindliche Außenposten der Harold's Raiders
B: Burg (von Harold dem Sachsen)

GE: Geschenkte Einheiten, 25 Elite-Berserker und sechs Drachenboote

1: Da alle Ausgänge aus dem eigenen Dorf von Harolds Soldaten besetzt sind, müssen Sie schnell weitere Soldaten erschaffen. William the Conqueror kann sicherheitshalber in der Burg einquartiert werden.

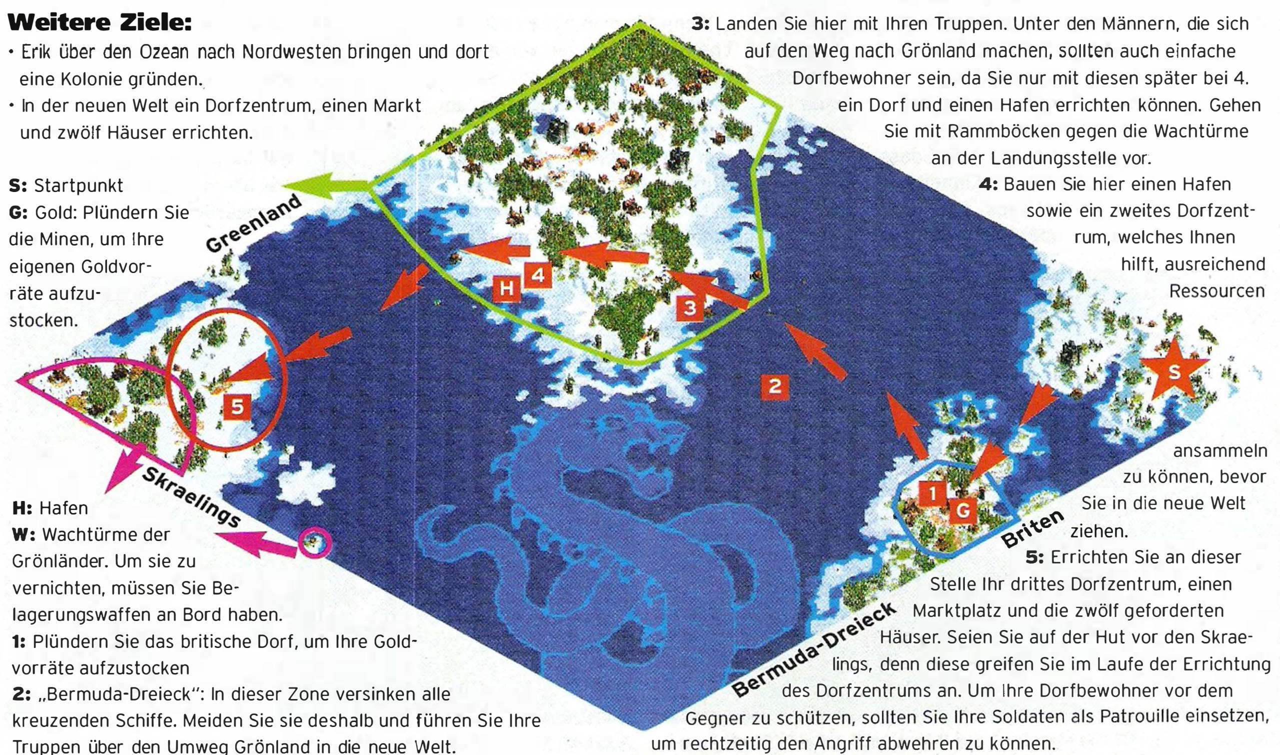
2: An dieser Stelle warten zwar zwölf feindliche Pikemen und Huskarls im Schatten zweier Wachtürme, aber trotzdem ist diese Stelle die beste für Ihren eigenen Hafen. Bauen Sie den Hafen, nachdem Sie die Pikemen und die Huskarls vernichtet haben, und errichten Sie zudem Militärgebäude, um die Einheiten direkt in Transportschiffe verladen zu können. Den Bau von Transport- und Kriegsschiffen also nicht vergessen.

3: Harald Hardraade verbündet sich mit Ihnen. Segeln Sie anschließend zu seinem Dorf, um dort die geschenkten Elite-Berserker und Drachenboote an Bord zu nehmen. Entwickeln Sie Ihre Transportschiffe so weit, dass Sie 25 Mann mitnehmen können (zwei Schiffe aussenden).

4: Zerstören Sie die Burg von Harold dem Sachsen. Dazu sollten Sie unbedingt aus dem Norden angreifen. Da die Burg durch Mauern, Wachtürme und Huskarls geschützt ist, müssen Sie Belagerungswaffen en masse dabeihaben.

Battles – Szenario 2: Vindlandsaga

Ziel: Erik der Rote muss überleben.



Weitere Ziele:
- Erik über den Ozean nach Nordwesten bringen und dort eine Kolonie gründen.
- In der neuen Welt ein Dorfzentrum, einen Markt und zwölf Häuser errichten.

S: Startpunkt
G: Gold: Plündern Sie die Minen, um Ihre eigenen Goldvorräte aufzustocken.
H: Hafen
W: Wachtürme der Grönländer. Um sie zu vernichten, müssen Sie Belagerungswaffen an Bord haben.

1: Plündern Sie das britische Dorf, um Ihre Goldvorräte aufzustocken

2: „Bermuda-Dreieck": In dieser Zone versinken alle kreuzenden Schiffe. Meiden Sie sie deshalb und führen Sie Ihre Truppen über den Umweg Grönland in die neue Welt.

3: Landen Sie hier mit Ihren Truppen. Unter den Männern, die sich auf den Weg nach Grönland machen, sollten auch einfache Dorfbewohner sein, da Sie nur mit diesen später bei 4. ein Dorf und einen Hafen errichten können. Gehen Sie mit Rammböcken gegen die Wachtürme an der Landungsstelle vor.

4: Bauen Sie hier einen Hafen sowie ein zweites Dorfzentrum, welches Ihnen hilft, ausreichend Ressourcen ansammeln zu können, bevor Sie in die neue Welt ziehen.

5: Errichten Sie an dieser Stelle Ihr drittes Dorfzentrum, einen Marktplatz und die zwölf geforderten Häuser. Seien Sie auf der Hut vor den Skraelings, denn diese greifen Sie im Laufe der Errichtung des Dorfzentrums an. Um Ihre Dorfbewohner vor dem Gegner zu schützen, sollten Sie Ihre Soldaten als Patrouille einsetzen, um rechtzeitig den Angriff abwehren zu können.

Battles – Szenario 3: Tours

Missionsziel: Verhindern Sie, dass die Moslems eines Ihrer drei Dorfzentren vernichten.

Weitere Ziele:
Erobern Sie die sechs Marktkarren aus dem Baggage Train der Mooren und bringen Sie diese zu der Kathedrale in Tours.

S: Startpunkt
A: Angriff auf Ihre Felder und Dorfbewohner
C: Charles Martells Armee
M: Marktkarren

1: Bilden Sie Ihre Armee aus. Wenn der Gegner bis an die Stadtmauern vorgestoßen ist, sollten Sie Charles Martell zu Hilfe rufen. Besser wäre es jedoch, wenn Sie es alleine schaffen, da Sie dann später Martell als Eskorte für die Marktkarren einsetzen können. Vorsicht: Wenn Martell stirbt, wird die Truppe demoralisiert.
2: Vernichten Sie das Berberdorf. Dies stellt kein Problem dar, da es weder eine Stadtmauer noch große Gegenwehr gibt.

3: „Schnappen" Sie sich die sechs Marktkarren und rufen Sie jetzt Martell herbei, damit dieser mit seiner Armee die Karren zu Ihrer Kathedrale geleitet. Achtung: Geht eine der Karren verloren, ändert sich das Missionsziel und Sie müssen plötzlich alle Moslems vernichten, was der deutlich schwerere Weg zur Lösung des Szenarios ist.
4: Gehen Sie diesen Weg zurück. Er ist zwar länger, dafür aber viel sicherer.
5: Bringen Sie die sechs Karren zu Ihrer Kathedrale und dieses Szenario ist erfolgreich abgeschlossen. Es macht übrigens keinen Sinn, weniger als sechs Karren zur Kathedrale zu bringen. Wenn Sie eine verloren haben, müssen Sie sich auch nicht mehr um die restlichen Karren kümmern, sondern sich vielmehr der Vernichtung der Moslems, dem neuen Missionsziel, widmen.

Battles – Szenario 4: Agincourt

Missionsziel: König Henry V. muss überleben. Henry muss mit dem Schiff nach England gebracht werden.

Weitere Ziele:
- Die Universität von Voyeni muss zerstört werden, um eine neue Technologie zu erhalten.
- Den Tribok der französischen Ritter erobern.

S: Startpunkt
U: Universität von Voyeni. Sie erhalten eine neue Technologiestufe.
T: Tribok der Franzosen. Kann okkupiert werden, muss aber nicht.
TS: Französisches Transportschiff, mit dem man Henry V. nach England bringen muss.
SM: Schmiede in Armiens. Wenn Sie die Schmiede zerstören, erhalten Sie Waffen für Ihre Truppen. Einen Angriff auf Frevent können Sie sich allerdings sparen, da er Ihnen nichts einbringt.
1: Die Truppen von Harfleur greifen Ihre Truppen an. Haben Sie dem Angriff widerstanden, sollten Sie Ihre verwundeten Männer von Mönchen heilen lassen. Da Sie in diesem Szenario ohne Dorfbewohner spielen müssen, ist es außerordentlich wichtig, die Belagerungswaffen weitestgehend unbeschadet bis zum Eintreffen an der Universität durchzubringen, da Sie im Notfall keine neuen bauen können.
2: Zerstören Sie die Universität von Voyeni.
3: Hier können Sie das französische Tribok zu Ihrer Waffensammlung hinzufügen. Dies ist jedoch nicht unbedingt nötig. Sie sollten es bevorzugen, aufgrund der Stärke der französischen Truppen einfach mit Ihren Leuten schnell dem Weg nach Norden zu folgen, um einer Konfrontation auszuweichen. Wichtig: Ein Mönch muss sicher zu Punkt 4 gebracht werden.
4: Lassen Sie hier den Mönch das Transportschiff bekehren. Henry V. muss ins Schiff geleitet werden.
5: Bringen Sie Henry V. nach England.

Battles – Szenario 5: Lepanto

Ziel: Stellen Sie Ihr Wunder fertig und verteidigen Sie es anschließend über einen Zeitraum von 200 Jahren vor der türkischen Streitmacht.

Weitere Ziele:
800 Goldstücke an die Griechen für das Bündnis zahlen

S: Startpunkt
W: Errichten Sie an dieser Stelle ein Weltwunder und verteidigen Sie es gegen die türkischen Angriffe. Sie müssen das Wunder 200 Jahre unversehrt halten, denn dann haben Sie dieses Szenario erfolgreich abgeschlossen. Alle Dorfbewohner, die entbehrt werden können, sollten Sie an Ihrem Wunder arbeiten lassen. Um das Wunder zu beschützen, müssen Sie so schnell wie möglich Verteidigungstechnologien wie Kanonentürme entwickeln. Klicken Sie dazu auf die Universität, da das nur dort möglich ist.

M: Bauen Sie an diesen Stellen unbedingt so schnell wie möglich einige Mauern. Tun Sie das nicht (oder nicht schnell genug), fallen türkische Truppen ein, die dazu mit ihren Transportschiffen landen. Seien Sie auf der Hut: Die Türken besitzen eine sehr große Flotte, mit der sie schnell von der Seeseite angreifen können und so versuchen, Truppen auszusetzen. Damit Sie die türkischen Transportschiffe früh genug entdecken können, ist es unbedingt nötig, Ihre Schiffe auf Patrouille zu schicken.
B: Bündnis. Die Griechen wollen für 800 Goldstücke ein Bündnis eingehen, dafür kann man bei den Griechen Gold abbauen. Zudem unterstützt der neue Bündnispartner Sie regelmäßig mit Gold, Holz und Nahrung, was den Vorteil hat, dass man sich selbst weniger um den Abbau der Ressourcen kümmern muss.

Battles – Szenario 6: Manzikert

Ziel: Tribute von Galatia, Pisidia und Cappadocia einfordern. Bekämpfen Sie die byzantinische Armee.

Weiteres Ziel:
Zerstören Sie die vier Sarazenen-Türme, damit Ihre Verbündeten an die Goldvorhaben kommen.

S: Startpunkt
A: An diesen Stellen sind feindliche Armeen stationiert.
D: Dorfzentrum. Erobern Sie die Dorfzentren von Pisidia, Galatia und Cappadocia, um Tribute zu erhalten.
B: Beobachtungstürme. Zerstört man die Beobachtungstürme der Sarazenen, können die Verbündeten dort weiteres Gold abbauen.
1: Direkt zu Beginn erhält man Tribute von Gaia, mit denen man Dorf und Armee entwickeln kann.
2: Zuerst das Dorfzentrum von Pisidia einnehmen (die Stadt besitzt keine Stadtmauer). Wichtig: Sie müssen die Stadt nicht zerstören, sondern lediglich in das Dorfzentrum reisen. Sie erhalten dafür einige militärische Gebäude und regelmäßig Tribute.
3: Gehen Sie in Cappadocia genau wie in Pisidia vor. Wenn Sie unterwegs auf einen Priester der verbündeten Dörfer treffen, lassen Sie ihn Ihre Soldaten heilen.
4: Wie in den beiden vorigen Städten gehen Sie auch in Galatia vor. Sie erhalten hier neben militärischen Gebäuden zwei Burgen, in denen Triboks zur Zerstörung der Byzantine Army gebaut werden können.
5: Bilden Sie mit den gezahlten Tributen in den „geschenkten" Gebäuden Militär aus und zerstören Sie dann die byzantinische Armee. Wie immer bieten sich Belagerungswaffen, vor allem Rammböcke, an, die von Soldaten beschützt werden sollten.

A

Battles – Szenario 7: Noryang Point

Ziel: Verteidigen Sie Korea gegen Japan.

Weitere Ziele:

- Verhindern Sie, dass die Japaner das koreanische Wunder zerstören.
- Finden Sie Admiral Yi und seine Geheimwaffe (Turtle-Ships).
- Mit der Geheimwaffe müssen Sie die japanische Seestreitmacht vernichten.
- Vernichten Sie alle japanischen Docks.

1: Vorsicht: Die Japaner greifen direkt vom Seeweg (F) aus das koreanische Wunder an. Das Verhindern der Zerstörung des Wunders ist ein optionales Ziel. Sie können das Szenario also auch erfolgreich abschließen, wenn Sie dieses Ziel nicht erfüllen können.

2: Admiral Yi und seine Turtle-Ships finden Sie an dieser Stelle (Y). Hier erlernen Sie auch die Technologien, um eigene Turtle-Ships bauen zu können.

S: Startpunkt
W: Weltwunder
Y: Admiral Yi & Turtle Ships
B: Burgen, die Sie von Admiral Yi geschenkt bekommen
GE: Von den Chinesen geschenkte Einheiten
H: Häfen, die zerstört werden müssen
K: Kanonentürme
F: Japanische Flotte, die sofort zu Beginn einen Angriff auf das koreanische Wunder startet

Admiral Yi schenkt Ihnen die Burgen (B).

3: Die Chinesen schenken Ihnen 20 Einheiten. Sie müssen die Einheiten jedoch selber mit einem Ihrer Transportschiffe abholen.

4: Alle japanischen Häfen (H) müssen zerstört werden. Vorsicht vor den Kanonentürmen, denn diese können sehr schnell Ihre Schiffe versenken. Dort, wo es möglich ist, sollten Sie also außerhalb ihrer Schuss-Reichweite bleiben.

Battles – Szenario 8: Kyoto

Ziel: Befreien Sie Lord Nobunaga aus seiner Gefangenschaft in Kyoto.

Weitere Ziele:

- Zerstören Sie alle drei Burgen in Kyoto, um damit den Mord von Lord Nobunaga zu rächen.
- Errichten Sie eine Basis, von der aus Sie Kyoto angreifen können.

S: Startpunkt
N: Lord Nobunaga
FT: Feuertriremen
TS: Transportschiffe von Lord Nobunagas Armee
GE: Hier laden die Transportschiffe die geschenkten Einheiten aus.
V: Verbündete Belagerungskanoniers, die sich Ihnen anschließen.
D: Dorfzentrum: Fallen Sie hier ein und ein Teil Osakas gehört Ihnen.
B: Kyotos Burgen
1: Es ist unmöglich, Lord Nobunaga mit vier geschwächten Rittern gegen die Übermacht Kyotos zu verteidigen. Er stirbt auf jeden Fall.

2: Nobunagas Leute schenken Ihnen Einheiten, die sich in den gelben Transportschiffen befinden und Ihnen gebracht werden (GE). Starten Sie den Angriff auf die Stadtmauer Osakas, um weitere Verstärkung dafür zu erhalten. Sammeln Sie dann die Verbündeten (V) in der Stadt ein.

3: Schlagen Sie sich zum Dorfzentrum (D) durch und fallen Sie dort ein, damit das Dorfzentrum und einige weitere Gebäude in Ihren Besitz übergehen.

4: Entwickeln Sie ein Dorf und bauen Sie hier einen Hafen. Mit Transportschiffen und Kriegsschiffen zu deren Schutz setzen Sie nach Kyoto über.

5: An dieser Stelle müssen Sie die Truppen landen lassen und die drei Burgen zerstören. Zur Unterstützung der Truppen können Sie mittels Kriegsschiffen von der Seeseite aus angreifen.

Montezuma – Szenario 1: Reign of blood

Missionsziel: Besetzen Sie die vier Klöster, die zu Ehren Quetzalcoatls erbaut wurden.

Weiteres Ziel:
Platzieren Sie ein Relikt in jedem der vier Klöster.

S: Startpunkt
K: Kloster mit Relikt davor
1: Zäunen Sie Ihr Dorf ein, um es vor Jaguaren zu schützen.
2: Gehen Sie zum Kloster. Es geht in Ihren Besitz über. Erschaffen Sie anschließend einen Mönch, der das Relikt einsammelt und ins Kloster bringt.
3: Verfahren Sie an Punkt 3 wie beim Kloster zuvor. Haben Sie genug Goldreserven, können Sie auch hier einen Mönch erstellen, um das zweite Relikt einzusammeln und ins Kloster zu bringen. Fehlen Ihnen Goldreserven, ist es aber auch möglich, den ersten Mönch, nachdem er seine Aufgabe in Kloster 1 erfüllt hat, zu Kloster 2, 3 und 4 abzukommandieren, um dort die restlichen Relikte „unterzubringen".
4: Gehen Sie wie in Punkt 3 beschrieben vor.
5: Errichten Sie an dieser Stelle Ihren Hafen. Dafür müssen Sie natürlich einen Dorfbewohner zur Stelle bringen. Entweder lassen Sie den Dorfbewohner von Anfang an mit auf die Reise gehen oder aber Sie erteilen ihm erst jetzt den Befehl, nachzukommen. Letzteres ist der sicherere Weg, wenn Sie ihm eine schützende Eskorte aus mindestens vier Soldaten mit auf den Weg geben.
6: Bauen Sie ein Transportschiff im Hafen und setzen Sie von hier aus mit dem Transporter auf die andere Seite über. Achtung: Auf der anderen Seite wimmelt es nur so von Jaguaren. Schützen Sie auf jeden Fall Ihren Mönch und verfahren Sie dann wie in Punkt 3 beschrieben.

Montezuma – Szenario 2: The triple alliance

Missionsziel: Überbringen Sie die Kunde des Krieges den Dorfzentren von Texcoco und Tlacopan.

Weitere Ziele:
- Bringen Sie zehn Elite-Jaguarkämpfer zum Kloster von Tlaloc, dem Regengott.
- Bekämpfen Sie die Tlaxcalans, indem Sie ihre vier Dorfzentren zerstören.
- Bekämpfen Sie Ihre ehemaligen Verbündeten, Tlacopan und Texcoco.

S: Startpunkt
K: Kloster von Tlaloc, dem Regengott
D: Dorfzentren der Texcoco, Tlaxcalans und Tlacopans
T: Transportschiff mit vier Dorfbewohnern
R: Relikte. Einsammeln und ins Kloster bringen erhöht Ihre Goldvorräte.
1: Gehen Sie zum Dorfzentrum von Tlacopan, um so die Nachricht vom Krieg zu übermitteln.
2: Statten Sie dem Kloster einen Besuch ab, um das optionale Ziel, die zehn Elite-Jaguarkämpfer zum Tlaloc-Kloster zu bringen, zu erhalten. Sie sollten auf jeden Fall versuchen, dieses Ziel zu erfüllen, da ansonsten die Vernichtung der vier Dorfzentren wesentlich schwerer fällt.
3: Im Dorfzentrum von Texcoco erhalten Sie vier Dorfbewohner in einem Transportschiff (T) geschenkt.
4: Errrichten Sie an dieser Stelle mit den vier gestifteten Dorfbewohnern ein Dorfzentrum. Entwickeln Sie Ihr Dorf weiter, um dann die benötigten zehn Elite-Jaguarkämpfer zu erschaffen. Die Jaguarkämpfer müssen anschließend zum Kloster (5) geschickt werden.
5: Die Elite-Jaguarkämpfer erhalten an dieser Stelle 450 Lebenspunkte (statt des üblichen Maximalwertes von 50) und sind damit eine Hilfe bei der Erfüllung der weiteren Missionsziele.
6: Zerstören Sie die vier Dorfzentren (D).
7 und **8:** Tlacopan und Texcoco vernichten.

A

Montezuma – Szenario 3: Quetzalcoatl

Missionsziel: Bekämpfen Sie die Tlaxcalans.

Weitere Ziele:

- Versuchen Sie, Tabasco zu verteidigen, und verhindern Sie, dass Ihre Alliierten in Tabasco vernichtet werden.
- Fangen Sie 20 spanische Pferde ein und bringen Sie sie zum Aztekencamp.
- Vernichten Sie die Spanier.

S: Startpunkt
P: Spanische Pferde
G: Gatter, zu dem Sie die Pferde bringen müssen
1: Beginnen Sie mit der Zerstörung von Tlaxcala.
2: Tabasco ruft um Hilfe. Eilen Sie mit Ihren Truppen in die Stadt, um ihre Vernichtung und die Ihrer Alliierten zu verhindern. Wenn Sie das nicht schaffen, erhalten Sie ein neues Missionsziel.
3 und **4:** Nun müssen Sie 20 spanische Pferde (P) einsammeln, um diese zu Ihrem Gatter (G) zu bringen. Die Pferde erhalten Ihre Farben, wenn Sie zu ihnen hinreisen. Damit die Vierbeiner sich anschließend zu Ihrem Gatter bewegen können, müssen Sie die Zäune zerstören. Seien Sie dabei aber vorsichtig, denn zuviel Feuerkraft kann die Pferde unter Umständen töten. Passiert Ihnen das zu oft, kommen Sie nicht mehr auf die gewünschte Anzahl von 20 Pferden und Ziel Nummer 4, die Vernichtung der Spanier, kommt zum Tragen.
5: Hier müssen die Pferde hingebracht werden. Achtung: Die Spanier versuchen, die Pferde zu erschießen. Um sie vor dem Tod zu bewahren, können Sie sie eskortieren. Wählen Sie dazu auf jeden Fall eine berittene Truppe, um mit den Pferden mithalten zu können. Wenn es Ihnen gelingt, 20 Pferde einzupferchen, ist das Szenario erfolgreich abgeschlossen. Schaffen Sie es nicht, müssen Sie in den Kreuzzug gegen die Spanier ziehen und diese vernichten. Einfacher ist es auf jeden Fall, die Pferde einzusammeln, um das Spiel zu gewinnen.

Montezuma – Szenario 4: La Noche Triste

Missionsziel: Zerstören Sie das Wunder, um die spanische Einflussnahme auf Tenochtitlan zu beenden.

Weitere Ziele:

- Befreien Sie die aztekischen Krieger, die von den Tlaxcalern gefangen gehalten werden.
- Fahren Sie über den See, um Ressourcen zu sammeln.

S: Startpunkt
V: Verbündete Einheiten, Schiffe oder Gebäude, die einen neutralen Status besitzen, bis Sie sie aufsuchen (1). Erst dann treten diese Ihrer Armee bei.
J: Jaguarkäfig
M: Missionar von Tlaxcala. Um sich vor dem Missionar zu schützen, öffnen Sie den Jaguarkäfig, denn dann verspeisen die Kätzchen den Geistlichen (3).
A: Armeen von Tlaxcala warten an diesen Stellen auf Sie, um den Kampf aufzunehmen.
GS: Die gefangenen Krieger. Reiten Sie zu ihnen und zerstören Sie den Zaun, damit die Krieger zu Ihnen überlaufen (4).
T: Transportschiffe (2 & 5) können ebenfalls in Ihre Armee aufgenommen werden. Um an die Schiffe zu gelangen, sollten Sie einen großen Bogen um die tlaxcalischen Truppen machen.
W: Das spanische Weltwunder (8) von Cortez. Zerstören Sie das Wunder, indem Sie die üblichen Belagerungswaffen einsetzen.
G: Goldvorräte auf einer einsamen Insel. Achtung: Auf der Insel wimmelt es von Jaguaren. Sie müssen nicht unbedingt Ihre Männer auf die oftmals todbringende Jagd schicken, sondern können viele Tiere bereits vom Seeweg aus töten.
K: Kloster. Bilden Sie hier Mönche aus, um feindliche Dorfbewohner zu bekehren. Diese können dann Ihr Dorf bauen. Erstellen Sie eine Mauer auf der Küstenseite, um das Dorf zu schützen.

Moorhuhn 2

Das populärste Bürospiel in der zweiten Ausführung. Mit unseren Tipps stutzen Sie dem Federvieh die Flügel.

Taktik und Tastenfunktionen

Um Wegzeit zu sparen, sollten Sie schon im Hauptmenü die Richtung wissen, in der Sie loslegen möchten, und das Fadenkreuz entsprechend platzieren. Benutzen Sie auf jeden Fall die Pfeiltasten Ihrer Tastatur, um sich schneller zur Seite zu bewegen. Pausieren können Sie mit „F10". Wenn Sie „F10" etwa zwei Sekunden vor Schluss und nach etwa vier Sekunden erneut drücken, läuft die Zeit ins Minus. Da das Spiel dann nach kurzer Zeit aber abstürzt, verlassen Sie es besser rechtzeitig mit „Esc".

Übrigens: Mit der Boss-Taste „B" schützen Sie Ihren Bildschirm vor neugierigen Blicken.

Geheimer Spiel-Modus Für einen Bildschirm voller Hühner schießen Sie, bevor die Uhr 0:59 Minuten anzeigt, auf das Wohnhaus (11), das Huhn im Hochsitz (3), ein kleines 25-Punkte-Huhn (1), zwei 5-Punkte-Hühner oder ein 10-Punkte-Huhn (1), drei Blätter vom Baum (13) und danach die Rose (18). Ein Eintrag in die Highscore-Liste ist aber nicht möglich.

Geheime Objekte und Kombinationen

(1) Fliegende Moorhühner



Wie schon im ersten Teil gibt es drei Arten fliegender Moorhühner. Die kleinen im Hintergrund sind 25 Punkte wert, die etwas größeren 10 Punkte und die großen nur noch 5 Punkte.

(2) Mutter-Huhn



Sobald Sie ein wildes Gackern aus den Lautsprechern hören, zeigt sich irgendwo im Spiel ein Mutter-Huhn. Der Abschuss bringt 25 Punkte.

(3) Huhn im Hochsitz



Im Hochsitz (15) versteckt sich ein Moorhuhn. Schießen Sie es ab, kassieren Sie dafür 25 Punkte.

(4) Huhn am Baumstumpf



Dieses Huhn erscheint nur, wenn Sie vorher die Bäume (19) gekürzt haben. Wenn Sie danach den Baumstumpf beobachten, wird sich das Huhn früher oder später zeigen. Ein Treffer bringt 20 Punkte.

(5) Huhn hinter dem Baum



Für dieses Huhn müssen Sie von einem Baum (19) zehn Blätter abschießen. Danach ballern Sie fünfmal auf die Spinne (8) und zerstören die Kiste (13). Jetzt zeigt sich das Huhn hinter dem Baum und Sie können dafür 250 Punkte und neue Ballons kassieren.

(6) Hühner mit Krücken



Diese Zeitgenossen fallen von den gekürzten Bäumen (19) und können scheinbar nicht abgeschossen werden.

(7) Der Frosch



Er ist klein, grün, quakt dauernd und bringt fünf Punkte. Wenn Sie vorher die Bäume kürzen (19), bringt der Frosch sogar 150 Punkte und eine Menge aufsteigender Ballons (16). Die Zeit muss jedoch noch mindestens 1:20 Minuten betragen, benutzen Siealso den Zeitbonus (9). Fünf Sekunden Bonuszeit bringt der Frosch, wenn Sie ihn und vier Steine abschießen. Den 4. Stein dürfen Sie aber erst ab einer Zeit von 0:59 treffen.

(8) Die Spinne



Nach ein paar Sekunden Spielzeit seilt sich eine kleine Spinne vom mittleren Baum ab. Treffen Sie sie, bekommen Sie dafür 50 Punkte. Drei Treffer bringen weitere 100 Punkte sowie mehrere Luftballons (16). Schießen Sie die Spinne vor dem Ballon-Bonus mit der Spezialmunition ab (12), bekommen Sie nur einmalig 100 Punkte und sie zieht sich auf den Ast zurück. Schießen Sie sie nach den Ballons ab, bringt der Netzschwinger schon 200 Punkte. Ballern Sie aber 25 mal mit der normalen Munition auf das Insekt, bekommen Sie auch weitere 200 Punkte, eine neue Ladung Luftballons und dürfen sich „Spider-Hero" (150 Punkte) nennen. Wenn Sie erst jetzt mit der Spezialmunition auf den Krabbler schießen, bekommen Sie 400 Punkte.

(9) Rechter Kirchturm



Wer oben auf den Kirchturm schießt, hört nicht nur die Glocken läuten, sondern wird auch mit einem Abzug (-25 Punkte) bestraft. Allerdings bringt die Aktion auch einen Zeitbonus von 10 Sekunden. Sollten Sie gleich zu Anfang auf den Turm feuern, werden Ihnen also keine Punkte abgezogen und Sie heimsen die Zeitgutschrift trotzdem ein.

(10) Linker Kirchturm Auch hier läuten die Glocken bei einem Treffer. Allerdings bringt Ihnen das nur 15 Punkte.

(11) Wohnhaus ganz links



Der erste Treffer bei diesem Haus bringt Ihnen 25 Punkte. Sollten Sie vorher den rechten Kirchturm (9) abgeschossen und den linken (10) noch nicht abgeschossen haben, bekommen Sie für die nächsten fünf Treffer je einen Luftballon (16) und insgesamt noch einmal 50 Punkte.

(12) Steine und Spezialmunition



Für die im Vordergrund herumliegenden goldenen Steine bekommen Sie jeweils zwei Punkte. Schießen Sie jedoch alle acht ab, steigen Luftballons (16) auf und Sie verwenden ab sofort Spezialmunition. Manchmal ist es allerdings unmöglich, alle Steine zu finden, da sie von Grasbüscheln oder Ähnlichem verdeckt werden.

(13) Kiste beim Busch



Am rechten Bildrand liegt oberhalb eines Strauchs eine kleine, braune Kiste versteckt. Wer sie findet, bekommt 50 Punkte.

(14) Ruderboot



Vor dem Dorf kreisen an einem Tümpel Fliegen um ein altes Ruderboot. Mit der Spezialmunition (12) können Sie es mit drei Treffern versenken und bekommen dafür 50 Punkte.

(15) Hochsitz



Auf dem Hochstand am linken Bildrand sitzt ein Huhn (3), das Ihnen 25 Punkte bringt. Mit der Spezialmunition können Sie auch die Leiter abschießen (25 Punkte) und mit drei weiteren Schüssen den Stand komplett zerlegen (nochmal 25 Punkte).

(16) Luftballons



Luftballons steigen auf, wenn Sie ein besonderes Ereignis ausgelöst haben (beispielsweise dreimal die Spinne abschießen). Es gibt fünf verschiedene Ballon-Arten: rote (1 Punkt), braune (2 Punkte), grüne (3 Punkte), blaue (4 Punkte) und rote Ballons, in denen eine „2" steht (100 Punkte). Wer insgesamt 25 Ballons erwischt,

M



ist „Ballon-Hero" und bekommt noch einmal 100 Punkte extra. Außerdem erscheinen dann mehrere Mutter-Hühner (2).

(17) Vogelscheuche



Die altbekannte Vogelscheuche können Sie diesmal gründlich zerlegen. 50 Punkte bringt der Hut, 30 Punkte der Kopf. Schießen Sie jedoch direkt auf den Kopf, bekommen Sie 130 Punkte (wird nicht angezeigt, ist aber am Punktestand zu sehen). Für die restlichen Körperteile werden Sie mit 75 Punkten und einer großen Schar Moorhühner (1) belohnt. Doch die Vogelscheuche birgt noch ein weiteres Geheimnis: Schießen Sie ihr die Körperteile in einer bestimmten Reihenfolge ab (linker Arm, rechter Arm, linkes Bein, rechtes Bein, Körper, Kopf), kommt statt der Hühner eine Ladung Ballons (16).

(18) Rose



An dem Baumstamm neben dem Frosch (7) wächst eine kleine, rote Rose. Die bringt Ihnen zehn Punkte. Besonderheiten offenbart das Pflänzchen, wenn Sie es innerhalb der ersten fünf Sekunden (drei Sekunden Zeitbonus) oder der letzten fünf Sekunden (50 Punkte) pflücken.

(19) Bäume und Blätter



Links und rechts stehen zwei kahle Bäume. Wenn Sie auf den Stamm ballern, fallen Blätter vom Baum (1 Punkt). Erwischen Sie zehn Stück, können Sie auch dem Baum in der Mitte Blätter entlocken und sogar das Huhn dahinter erwischen (5). Sollten Sie den Bäumen am



Rand jeweils die beiden Äste wegschießen, wird Ihr Magazin von acht Schuss auf zehn Schuss erweitert. Außerdem können Sie nun die Bäume mit je zehn Treffern zwischen die Astenden weiter kürzen, bis das Huhn mit Krücke (6) herunterfällt. Nun taucht auch das Huhn am Baumstumpf (4) auf. Wenn Sie es nach der Holzfäller-Aktion schaffen sollten, den Frosch (7) zu erschießen, bevor die Zeit unter 1:20 Minuten gefallen ist, bekommen Sie für den grünen Hüpfer 150 Punkte und noch ein paar Ballons (16).

(20) Zeppelin



Wer die Zeppeline vom Himmel fegt, bezahlt mit jeweils 35 Punkten Abzug für seine Unverfrorenheit. Wenn Ihnen danach sowieso alles egal ist, können Sie mit zwei Abschüssen auch zum „Zeppelin-Killer" werden. Kommt danach noch ein Zeppelin, trägt er den Phenomedia-Schriftzug.

(21) Doppeldecker



Auch die Doppeldecker geben Punktabzug (-25 Punkte). Allerdings müssen Sie schon mehrmals treffen – und die Piloten machen vorher noch kleine Kunststücke.

(22) Mehrfachtreffer



Besonders gute Schützen werden zusätzlich belohnt: Drei schnelle Treffer hintereinander geben den „Triple Hit"(5 Punkte), vier ein „Unbelievable" (10 Punkte), fünf den „Moorhuhn-Master" (15 Punkte) und mehr als fünf ein „I'm not worthy" (20 Punkte).

Redaktion



DA GACKERN JA DIE HÜHNER Nur wer die richtigen Ziele zur richtigen Zeit aufs Korn nimmt, kann sich über einen Bildschirm voller Ziele freuen. Wie Sie den Cheat auslösen, lesen Sie auf Seite 205 oben.



UnrealEd 2.0

Fahnenflucht mal anders: Im Spielmodus Capture the Flag geht es dank ausgereifter Levelkarten hoch her.

Gerade Clans tragen ihre prestigeträchtigen Duelle gern in Capture-the-Flag-Partien aus. Was Sie beim Erstellen von Maps für den beliebten *UT*-Modus beachten müssen und welche Fehler Sie vermeiden sollten, haben wir für Sie zusammengestellt.

Capture the Flag

Worum geht es bei Capture the Flag (CTF)?

Capture the Flag ist ein Spielmodus von *Unreal Tournament*. Dabei versuchen zwei Teams, jeweils die Fahne des Gegners zu holen und zu ihrer Basis zu bringen. Dafür bekommen sie einen Punkt, sofern sich die eigene Fahne in der Basis befindet.

Wie erstelle ich eine Map für Capture the Flag?

Dafür benötigen Sie im Grunde nur eine beliebige Map, auf der die Fahnen der beiden Teams platziert werden. Günstig ist dabei, wenn die entsprechende Levelkarte so aufgebaut ist, dass die beiden Basen (beispielsweise Burgen oder Schiffe) mehr oder weniger die Endpunkte der Map bilden. Das sollten Sie besonders dann beherzigen, wenn Sie eine CTF-Karte vollständig selbst erstellen und nicht etwa eine Deathmatch-Karte zu einer CTF-Map umbauen.

Wie kann ich die Zugehörigkeit einer Basis verdeutlichen?

Mit Farben (beispielsweise blaues Licht in der Nähe der blauen Basis) und Motiven sorgen Sie in den entsprechenden Basen für eindeutige Erkennungsmerkmale. Entsprechende Texturen finden Sie in den mitgelieferten Sets. Außerdem sollten die Wege zwischen den Basen optisch so gestaltet sein, dass sich auch Spieler, die die Map nicht kennen, sofort orientieren können. Nichts ist für Zocker frustrierender, als ziellos auf einer Karte umherzuirren.

Wie muss ich einen Level verändern, um ihn als CTF spielen zu können?

Um eine Karte im CTF-Modus spielen zu können, müssen Sie an den Stellen, wo die Flaggen stehen, eine FlagBase platzieren. Diese finden Sie im Actor Class Browser unter Classes/NavigationPoint. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die 3D-Ansicht und wählen Sie dann „Add FlagBase here". Anschließend müssen Sie bei den Eigenschaften der FlagBase noch einstellen, zu welchem Team die Fahne (0 ist das rote Team, 1 das blaue) gehört. Auch den einzelnen PlayerStart-Punkten müssen Sie über die Eigenschaften die Teamfarben zuweisen und die Position bei Bedarf noch entsprechend anpassen.

Wie speichere ich die Map als CTF-Karte ab?

Öffnen Sie den Actor Class Browser und wählen Sie unter Info/GameInfo/TournamentGameInfo/DeathMatchPlus/TeamGamePlus den Punkt CTF-Game per Linksklick aus (wird hinterlegt dargestellt). Anschließend öffnen Sie mit F6 das Fenster für die Level Properties und klicken unter LevelInfo/DefaultGameType auf den Button „Use". Der vorher gewählte Typ CTF-Game wird jetzt in die Leerzeile übernommen.

Pathnodes

Muss ich bei CTF-Karten, die ich aus einer DM-Map erstellt habe, neue Pathnodes setzen?

Nein, müssen Sie nicht. Es gibt aber einige zusätzliche PathNode-Actors, mit denen man die Bots zu besseren Gegnern machen kann. Da ist zum einen der NavigationPoint/Ambushpoint, mit dem Sie beispielsweise Warte- oder Sniperpunkte für Bots markieren können. Wollen Sie einen Computermitspieler bzw. -gegner von einer solchen Stelle snipern lassen, müssen Sie lediglich in den Eigenschaften des Ambushpoint den Parameter bSniping auf „True" stellen und den Radius in der Regel erheblich vergrößern (zum Beispiel auf 15.000).

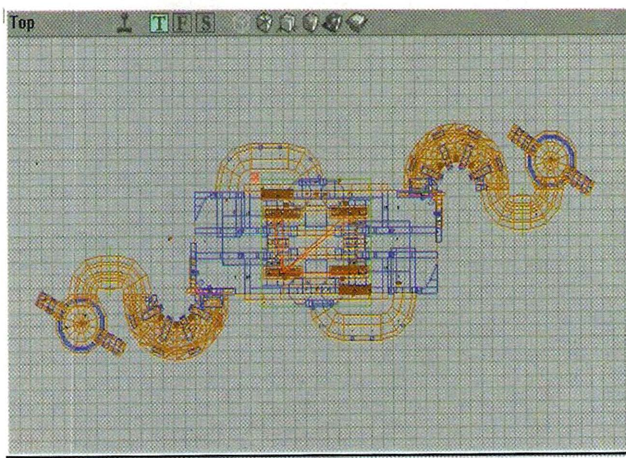
Speziell für CTF gibt es den DefensePoint (unter NavigationPoint/Ambushpoint). Derartige Punkte sollten Sie an strategisch wichtigen Stellen wie Brücken oder am Eingang zur Basis setzen, damit mindestens ein Bot aus dem eigenen Team dort Wache schiebt und die heranstürmenden Gegner gebührend begrüßen kann.

Was sollte ich dabei noch beachten?

Sie sollten immer versuchen, Wege zu realisieren, die dem Verhalten menschlicher Gegner nahe kommen. Denken Sie daran, dass Bots,

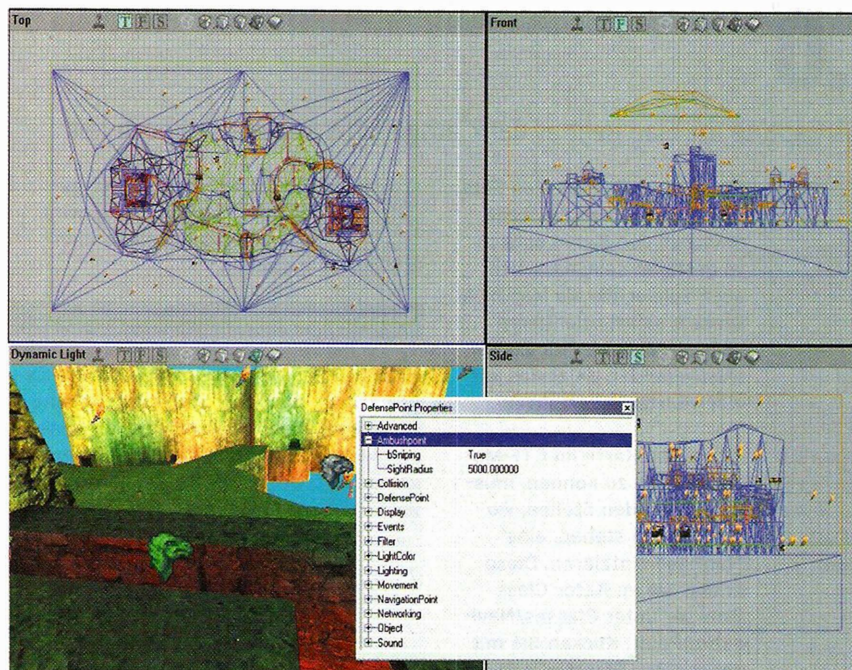


VORBILDLICH So sollte es sein: Auf dieser CTF-Map ist der Übergang zwischen Freund und Feind gut und eindeutig an den Wandtexturen erkennbar.



KLASSISCH Die Basen sollten – wie hier gezeigt – möglichst an gegenüberliegenden Enden der Levelkarte liegen.

U



WEITSICHTIG An DefensePoints schieben Bots Wache und halten die Gegner auf Wunsch auch als Scharfschütze auf. Erhöhte Positionen eignen sich dafür verständlicherweise am besten.

die über eine sehr große Entfernung völlig gerade laufen, keine Gegner, sondern nur Opfer sind. Legen Sie die Pfade daher so an, dass die Bots keine schnurgeraden Wege nehmen und auch die Umgebung als Deckung benutzen. Das erfordert einige Zeit und intensives Testen, wobei man die Lage der PathNodes meist nach jedem Spiel verfeinern muss. Viel Aufwand, der sich aber lohnt. Denn gerade bei Karten, bei denen Sie als menschlicher Spieler mit einer SniperRifle auf die Bots warten, macht es wesentlich mehr Spaß, wenn die Computergegner sich nicht völlig vorhersehbar verhalten.

Überraschend anders!

Es ist außerdem immer empfehlenswert, außergewöhnliche Wege für die Bots einzubauen. Damit überraschen Sie nicht nur die Spieler, sondern sorgen auch für mehr taktische Möglichkeiten. Beispielsweise sind Routen interessant, die für menschliche Spieler zu riskant (Stromleitung zwischen zwei Hochhäusern) oder nicht sofort ersichtlich (über einen Hinterhof auf ein Dach) sind.

Extrem wichtig: intensives Testen.

Wenn Sie die PathNodes gesetzt haben, sollten Sie diese auf alle Fälle ausführlich testen! Eine falsche Platzierung kann beispielsweise dazu führen, dass die Pfade zwar richtig im Editor angezeigt werden, die Bots im Spiel aber an Ecken oder engen Durchgängen hängen bleiben. Oft hilft es in solchen Fällen schon, die Lage des entsprechenden Wegpunktes leicht zu verändern.

Level Properties

Wie lege ich die Level Properties fest?

Mit F6 öffnen Sie ein entsprechendes Fenster, wo Sie sämtliche Änderungen vornehmen können.

Welche Angaben gehören auf alle Fälle rein?

Zusätzlich zum Spielmodus der Levelkarte (beschrieben unter „Wie speichere ich die Map als CTF-Karte ab?“) sollten Sie noch folgende Angaben eintragen: Autor und E-Mail-Adresse, einen aussagekräftigen Screenshot (siehe unten), empfohlene Anzahl der Spieler, LevelEntertext (wird zu Beginn des Levels gezeigt) sowie Title (erscheint statt des richtigen Dateinamens, wenn die Karte auf einem Server liegt (zum Beispiel steht statt CTF-Face dort Facing Worlds).

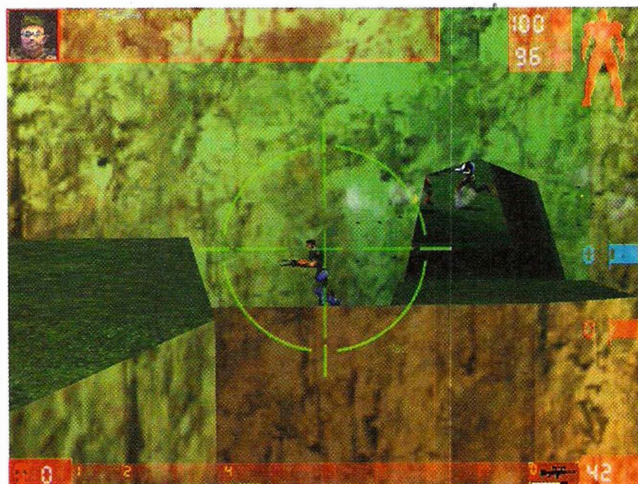
Screenshot erstellen und einbinden

Wozu brauche ich den Screenshot?

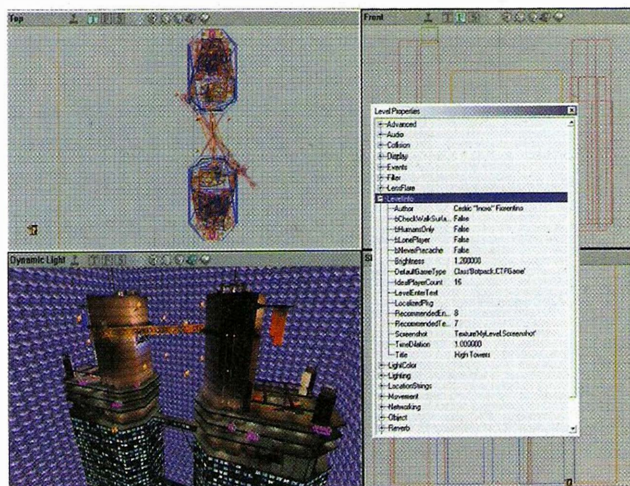
Wenn Sie eine Ihnen unbekannte Map auswählen, erhalten Sie durch den Screenshot schon einen ersten Eindruck, was Sie in etwa erwartet.

Und wie mache ich das am besten?

Screenshots können Sie in *UT* einfach machen, indem Sie im Spiel F9 drücken. Normalerweise haben Sie dabei aber immer das Fadenkreuz und meistens eine Waffe im Bild, was stört. Für einen or-



WANDELNDE ZIELSCHEIBE Bewegen sich Bots nur auf geraden Wegen, sind sie für Scharfschützen nur Opfer und keine Gegner mehr.



GEWUSST WO In der LevelInfo legen Sie über den DefaultGameType fest, dass es sich bei der Map um eine Capture-the-Flag-Karte handelt.

dentlichen Screenshot sollten Sie einfach im *UT*-Menü unter Options/Player Setup einen Haken an den Punkt Play as Spectator setzen. Starten Sie jetzt neu, können Sie sich als Zuschauer nach Belieben über die Karte bewegen (auch fliegen), Fadenkreuz und Waffe sind ebenfalls ausgeblendet. Jetzt suchen Sie sich eine Stelle, die die Stimmung der Map gut ausdrückt, und drücken F9. Daraufhin wird im Verzeichnis System des *Unreal Tournament*-Ordners eine entsprechende Bilddatei (bmp-Format) abgespeichert.

Wie bringe ich das Bild in das richtige Format und binde es ein?

Dazu brauchen Sie ein gebräuchliches Grafikprogramm, beispielsweise Photoshop oder Paint Shop Pro. Der Screenshot muss das Format 256x256 Pixel haben. Meistens ist das Bild zu dunkel, so dass Sie das Bild mit der entsprechenden Funktion des Grafikprogramms aufhellen bzw. per Tonwertkorrektur in eine ansehnliche Form bringen sollten. Anschließend wählen Sie den prägnanten Teil des Screenshots als Quadrat aus und schneiden ihn aus. Legen Sie das ausgeschnittene Teil anschließend als neue Datei an und verkleinern Sie die Bildgröße auf 256x256 Pixel. Wenn das Bild bei der Verkleinerung zu unscharf wird, sollten Sie es gegebenenfalls mit einem Scharfzeichnungsfilter verbessern. Ändern Sie das Farbschema von RBG auf indizierte Farben (256 Farben) und speichern Sie es im pcx-Format unter der Bezeichnung Screenshot ab.

Wie binde ich den Screenshot ein?

Laden Sie Ihre Map in *UnrealEd* und öffnen Sie den Texture Browser. Klicken Sie im Menü auf „File" und dann auf „Import from PCX...". Wählen Sie dann Ihren Screenshot aus. Im folgenden Dialogfenster geben Sie als Package „MyLevel" an. Lassen Sie das Feld „Group" frei und geben Sie als Name unbedingt „MyScreenshot" ein. Drücken Sie „Ok" und der Screenshot wird direkt in Ihrer Map gespeichert. Wollen Sie den Screenshot austauschen, öffnen Sie „MyLevel" im Texture Browser, klicken mit rechts auf den Screenshot und entfernen ihn mit „Delete". Nun können Sie einen neuen Screenshot importieren. Jetzt müssen Sie das Bild noch in die Properties einbinden. Klicken Sie Ihren Screenshot im Texture Browser an, so dass er markiert ist. Öffnen Sie dann mit F6 das Fenster für die Level Properties und klicken Sie unter dem Punkt LevelInfo/Screenshot auf den Button „Use". In der leeren Zeile sollte nun ein entsprechender Eintrag stehen. Speichern Sie die Map ab.

Wie kann ich überprüfen, ob der Screenshot ordentlich aussieht?

Starten Sie *UT* und wählen Sie „Start Practice". Wenn Sie nun Ihre Karte aus der Liste wählen, sollte das Vorschaubild angezeigt werden.

Profitipps von Smoerble

Sollte ich meine Map planen? Was sollte man dabei beachten?

Es gibt kein Universalrezept, wie man beim Mapdesign vorgehen muss. Trotzdem möchten wir Ihnen einige Anregungen geben. Ob eine sorgfältige Planung für Ihre Levelkarte sinnvoll ist und wenn ja, in welchem Umfang, hängt stark von der Art Ihres Levels ab. Je einfacher der Spielmodus, desto weniger müssen Sie sich vorher Gedanken machen (am einfachsten sind daher Deathmatch-Karten, die nur in einer Arena spielen). Als Faustregel gilt: Je komplexer die Möglichkeiten für die Spieler auf der Map sein sollen, desto mehr Vorarbeit müssen Sie leisten. Über einige Grundparameter sollten Sie sich aber bei der Erstellung jeder Map im Klaren sein, was wir an einem Beispiel verdeutlichen wollen.

Ein kleines Beispiel zur Planung

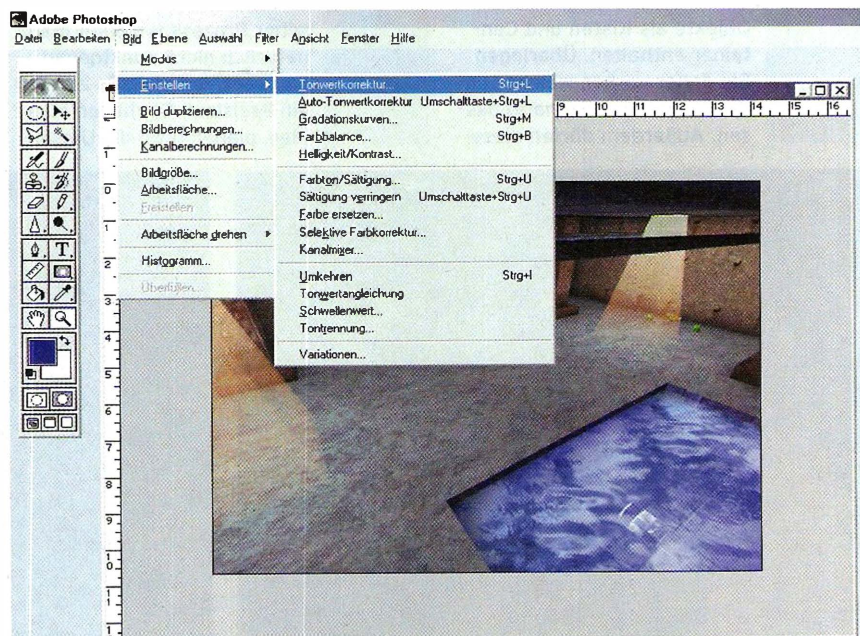
Nehmen wir einmal an, Sie wollen eine CTF-Map für zwölf bis 16 Spieler entwerfen. Je nach Vorliebe soll dabei Snipern genauso möglich sein wie wilde Frontalballerei. Das Ganze soll unter freiem Himmel auf dem Hof einer Fabrik spielen. Außerdem soll es eine taghelle Karte sein, obwohl „Nachtmaps" wegen des Horizonts wesentlich einfacher zu bauen sind. Zusätzlich wollen Sie erreichen, dass sich die Spieler möglichst im Team bewegen.

Wo fange ich an?

Als Erstes sollten Sie sich die Dimensionen für Ihre Map überlegen. Am besten, Sie bauen zum Test eine Grundfläche und laufen diese ab. Damit erhalten Sie ein Gefühl für den Umfang und müssen besonders darauf achten, dass der Weg zu den Fahnen nicht zu lang und vor allem nicht zu kurz ist.

Einen Überblick erhalten

Als nächsten Schritt empfehlen wir, wenigstens einen ganz groben Lageplan (also Draufsicht) zu zeichnen, um beispielsweise die Basen festzulegen. Auch die möglichen



ÜBERSTUNDEN Da die Screenshots oft viel zu dunkel aussehen, empfiehlt sich die Nachbearbeitung mit einem handelsüblichen Grafikprogramm wie Photoshop oder Paint Shop Pro.

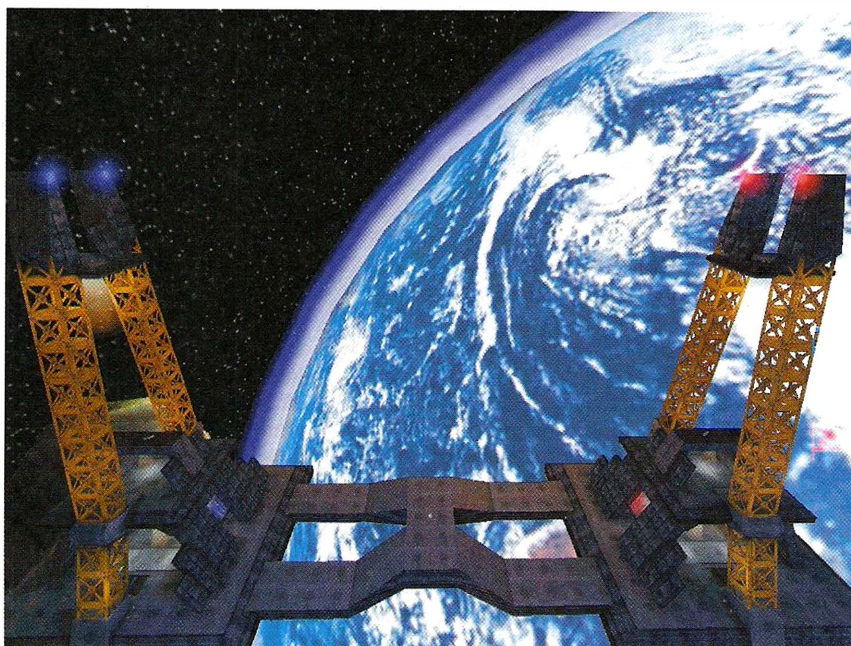
Wege zwischen den beiden Lagern sollten Sie grob festlegen. Da Sie Snipern und Ballern ermöglichen wollen, müssen Sie Hindernisse und Gebäude geschickt verteilen. Einige Positionen müssen so geschaffen sein, dass Spieler gut auf Opfer warten können. Als Pendant gehört auch zumindest ein verwinkelter Weg (oder mehrere) in die Map, wo Scharfschützen alt aussehen und Nahkämpfer eindeutig Vorteile haben.

Wichtig: Ausbalancieren der Vor- und Nachteile

Diese Planung ist für den späteren Spielspaß enorm wichtig, da Sie bereits jetzt das Ausbalancieren im Hinterkopf haben müssen: Die Sniperpunkte müssen von mehreren Stellen wieder angreifbar sein, beispielsweise per Granatenwurf mit der Flak. Oder Sie bauen einen Weg ein, auf dem man sich an den Scharfschützen anschleichen kann. Oder Sie bauen die Map so, dass sich die Spieler auf Sniperpunkten gegenseitig sehen können. Es gibt natürlich zahlreiche Möglichkeiten – Ihrem Ideenreichtum sind hier keine Grenzen gesetzt.

Gefährlicher Hindernislauf

Jetzt haben wir Sie sich den ersten Skizzen einen Überblick verschafft und werden dabei merken, dass Sie auf jeden Fall einige Hindernisse brauchen. Natürlich soll die Karte möglichst gut aussehen und originellere Objekte als Kisten und Container enthalten. Überlegen Sie daher vorher, welche Hindernisse in das Szenario passen. Außerdem dürfen diese nicht zu detailliert sein, da es sonst Performanceprobleme geben kann. In der Praxis bewährt hat sich, die Objekte zunächst grob zu skizzieren. So bekommt man gleich einen Eindruck, ob sie kompliziert oder einfach zu bauen sind.



AUSGEWOGEN Auf dieser Karte sorgte der Erbauer für ein ausgewogenes Verhältnis. Während Sniper sich auf den Türmen betätigen, geht es zwischen den Basen in den Nahkampf.

Wie viele Wege braucht man?

Bei einer Karte für so viele Spieler sollten mindestens zwei, besser noch drei Wege zum Ziel (also den Basen) führen. Auch hier gilt wieder: planen, skizzieren, Details überlegen. Da das Erstellen von Levelkarten ein dynamischer Prozess ist, plant man natürlich nicht punktgenau und baut dann los. Es ist eher ein Kreislauf: Sie haben eine Idee, planen grob die Umsetzung, skizzieren das Ganze und setzen es anschließend in die Tat um. Danach geht es mit der nächsten Idee wieder von vorne los.

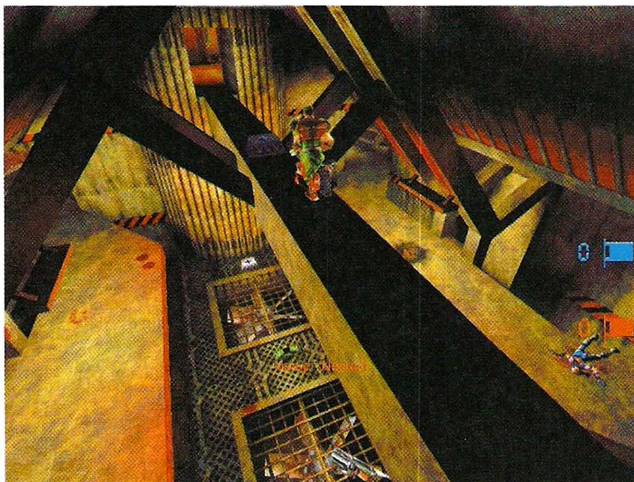
Pfade von Anfang an!

Schließlich sollten Sie schon möglichst früh erste Pfade für die Bots einbauen. Das hat den entscheidenden Vorteil, dass Sie die Levelkarte bereits in frühen Stadien testen zu können.

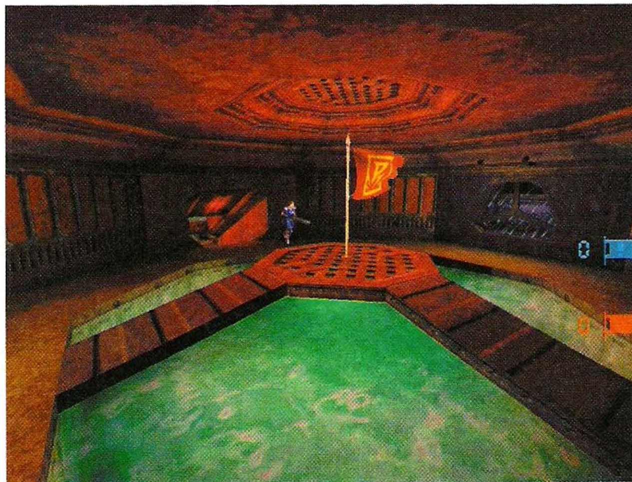
Bei Fehlplanungen konsequent sein!

Ein letzter, aber wichtiger Tipp: Scheuen Sie sich nicht, die Arbeit von mehreren Tagen zu verwerfen, wenn es Probleme mit der Umsetzung gibt. Das gehört auf dem Weg zum Profi einfach dazu. Viel Spaß und viel Erfolg!

Michael „Smoerble" Stock/Georg Valtin



FREIE AUSWAHL Bei Karten für viele Spieler müssen Sie immer mehrere Wege einbauen. Ideal ist es hier gelöst, wo die Pfade auf verschiedenen Ebenen liegen.



ORIGINELL Versuchen Sie, Ihre Karten mit innovativen Elementen aufzuwerten. Hier wurde beispielsweise der Zugang zur Fahne erschwert.

D

Diablo 2 – Profitipps

Diesen Monat dreht sich in unser Diablo-2-Ecke alles um magische Gegenstände.

Der Hauptreiz bei Diablo liegt darin, in den Besitz immer besserer Ausrüstung zu gelangen. Wie aber werden die begehrten magischen Gegenstände erzeugt und wie kann man darauf Einfluss nehmen? Wir enthüllen die Geheimnisse des Kultspiels.

Abschnitt 1: Magische Eigenschaften

Die Gegenstands-Levels beschreiben, was möglich ist und was nicht

Präfixe und Suffixe besitzen Levels, die vom Gegenstands-Typ abhängen (siehe Tabelle). Wenn ein Monster einen magischen Gegenstand verliert, werden dessen Eigenschaften unter denen ausgewählt, deren Level den des Monsters um höchstens fünf übersteigt. Spezielle und Set-Gegenstände unterliegen dieser Beschränkung nicht. Die Monster haben im 4. Akt Level bis 30, 55 bzw. 80 in Normal, Albtraum bzw. Hölle. Diablo selbst besitzt die Levels 40, 65 bzw. 90. Daher kann nur er ein +2-Fertigkeiten-Amulett verlieren. Die Magie-Auslagen der Händler richten sich dagegen nach dem Charakter-Level des Helden. Es sind Eigenschaften verfügbar, deren Levels nicht größer sind als der Charakter-Level plus zwei.

Um einen Gegenstand zu verwenden, muss die Level-Voraussetzung erfüllt sein.

Unter allen Prä- und Suffixen eines Gegenstandes wird dasjenige mit dem höchsten Level ermittelt. Um den Gegenstand zu benutzen, muss die Stufe eines Charakters mindestens 75% dieses Wertes betragen. Viele außergewöhnliche Gegenstände besitzen allerdings eine Mindest-Stufe von 25. Bei Stäben und Zeptern, die Fertigkeiten verbessern, ist die Level-Voraussetzung mindestens so groß wie die Voraussetzung für die hochstufigste Fertigkeit.

Abschnitt 2: Verzaubern

Wann habe ich die Möglichkeit dazu?

Pro Schwierigkeitsstufe kann ein Gegenstand verzaubert werden, wenn Charsis' Quest im ersten Akt gelöst wurde. Sie können auch außergewöhnliche Gegenstände aus Albtraum und Hölle dazu verwenden. Verzauberungen können beliebig lange aufgespart werden.

Was passiert im Einzelnen?

Der gewählte Gegenstand wird ersetzt durch einen seltenen Gegenstand gleichen Typs. Daher gehen nicht-magische Zusätze wie eine verbesserte Verteidigung oder die Erhöhung von Fertigkeiten normalerweise verloren.

Welche magischen Eigenschaften kann ich erwarten?

Welche Eigenschaften überhaupt infrage kommen, hängt zunächst einmal vom Typ des Gegenstandes ab (siehe Tabelle). Darüber hinaus sind nur solche Eigenschaften freigeschaltet, deren Level nicht größer ist als Ihr Charakter-Level plus sechs. Dies ist der Hauptgrund dafür, dass ein Aufsparen der Verzauberungen sinnvoll ist.

Abschnitt 3: Glücksspiel

Wie komme ich schnell an Gold?

Außergewöhnliche Rüstungs-Gegenstände und Wurfwaffen erzielen hohe Verkaufserlöse. Des Weiteren sind auch normale Stäbe und Zepter wertvoll, wenn sie Fertigkeiten verbessern.

Welche Gegenstände kann ich beim Glücksspiel erwerben?

Ab Charakter-Level 35 werden Ihnen alle Gegenstände angeboten. Davon ausgenommen sind stets Stäbe, Zepter sowie außergewöhnliche Gegenstände. Wenn Sie einen speziellen oder Set-Gegenstand suchen, müssen Sie Gegenstände des entsprechenden Grund-Typs erwerben.

Vorsicht bei speziellen Gegenständen!

Sie können einen speziellen Gegenstand nur dann über das Glücksspiel erwerben, wenn sich in der Stadt kein Spieler aufhält, der diesen Gegenstand bereits besitzt. Das gilt natürlich auch für Sie selbst. Eine Besonderheit gibt es bei den speziellen Ringen (Nagelring, Manald-Heilung, Stein von Jordan) und den speziellen Amuletten (Nokozan-Relikt, das Auge von Ettlich, das Mahim-Eiche Kurio), die jeweils genau in dieser Reihenfolge erzeugt werden. Wenn Sie also auf der Suche nach dem legendären Stein von Jordan sind, müssen Sie Nagelring und Manald-Heilung bereits mit sich führen. Set-Gegenstände sind davon nicht betroffen.

Wie groß sind meine Chancen auf gute Ergebnisse?

Der Tabelle können Sie die Chance entnehmen, einen Gegenstand aus einer der vier Kategorien zu erhalten. Bei magischen und seltenen Gegenständen kommen nur solche Eigenschaften zum Einsatz, deren Level höchstens sechs größer ist als Ihr Charakter-Level. Ein +2-Fertigkeiten-Amulett können Sie daher frühestens mit Charakter-Level 84 erspielen.

Verteilung beim Glücksspiel	
magische Gegenstände (blau)	85%
seltene Gegenstände (gelb)	7%
Set-Gegenstände	5%
spezielle Gegenstände	3%

Abschnitt 4: Rezepte des Horadrim-Würfels

3 Ringe = 1 blaues Amulett, 3 Amulette = 1 blauer Ring

Die Eigenschaften des erzeugten Amuletts bzw. Rings werden zufällig aus den Eigenschaften ausgewählt, deren Level nicht größer ist als 3 + Charakterlevel * 0,75. Erwarten Sie daher nicht allzu viel von diesem Rezept. Erst wenn Sie bei Level 36 sind, haben Sie eine Chance auf Amulette, die Fertigkeiten um eine Stufe erhöhen. Amulette, die Fertigkeiten um zwei Stufen erhöhen, können Sie so nicht erzeugen.

3 perfekte Edelsteine + 1 magischer Gegenstand = 1 blauer Gegenstand gleichen Typs

Bei diesem Rezept gibt es keine Begrenzung für die Eigenschaften des neu erzeugten Gegenstandes. Mit sehr viel Glück können Sie auf ein Amulett mit +2 auf alle Fertigkeiten hoffen. Allerdings sind nicht genügend perfekte Edelsteine verfügbar, um dieses Rezept regelmäßig anwenden zu können.

Andreas Krumme

Die Gegenstands-Levels aller magischen Präfixe

Jede magische Eigenschaft ist entweder ein Präfix oder ein Suffix. Blaue Gegenstände besitzen von jeder Sorte höchstens eines. Seltene Gegenstände (gelb) haben zwischen einer und drei Eigenschaften aus beiden Kategorien, und vier bis sechs insgesamt.

Name	Mag. Eigenschaft	Waffe	Zepter	1H-Stab	2H-Stab	Bogen	Rüstung	Schild	Stiefel	Handschuhe	Gürtel	Ring	Amulett
Verbessert den Angriffswert													
Bronzen	+10 bis +20 zu Angriffswert	1	1	1	1	1				1		1	1
Eisern	+21 bis +40 zu Angriffswert	4	4	4	4	4						4	
Stählern	+41 bis +60 zu Angriffswert	8	8	8	8	8						8	
Silbern	+61 bis +80 zu Angriffswert	12	12	12	12	12						12	
Rotgolden	+81 bis +100 zu Angriffswert	17	17	17	17	17						17	
Weißgolden	+101 bis +120 zu Angriffswert	22	22	22	22	22						22	
Himmelssteinern	+121 bis +150 zu Angriffswert	27	27			27						27	
Erhöht den Schaden													
Gezackt	110% bis 120% Schaden	1	1	1	1	1							
Tödlich	121% bis 130% Schaden	5	5	5	5	5							
Grimmig	131% bis 140% Schaden	8	8	8	8	8							
Brutal	141% bis 150% Schaden	14	14	14	14	14							
Massiv	151% bis 165% Schaden	20	20	20	20	20							
Wild	166% bis 180% Schaden	26	26			26							
Gnadenlos	181% bis 200% Schaden	32	32			32							
Verbessert den Angriffswert und erhöht den Schaden													
Scharf	+10 bis +20 zu Angriffswert 110% bis 120% Schaden	5	5	5	5	5							
Fein	+21 bis +40 zu Angriffswert 121% bis 130% Schade	9	9	9	9	9							
Kampfstark	+41 bis +60 zu Angriffswert 131% bis 140% Schaden	15	15	15	15	15							
Soldatisch	+61 bis +80 zu Angriffswert 141% bis 150% Schaden	21	21	21	21	21							
Ritterlich	+81 bis +100 zu Angriffswert 151% bis 165% Schaden	25	25	25	25	25							
Fürstlich	+101 bis +120 zu Angriffswert 166% bis 180% Schaden	30	30			30							
Königlich	+121 bis +150 zu Angriffswert 181% bis 200% Schaden	35	35			35							
Verbessert die Verteidigung													
Robust	120% bis 130% Verteidigung						4	4	4	4	4		
Stark	131% bis 140% Verteidigung						9	9	9	9	9		
Glorreich	141% bis 150% Verteidigung						19	19	19	19	19		
Gesegnet	151% bis 160% Verteidigung						25	25	25	25	25		
Geweiht	161% bis 180% Verteidigung						31	31	31	31	31		
Geheiligt	181% bis 200% Verteidigung						36	36	36	36	36		
Reduziert den Magie-Schaden													
Unzuverlässig	Magie-Schaden reduziert um 1							7					
Verstärkt	Magie-Schaden reduziert um 2							14					
Erhöht das Mana													
Echsen-	+1 bis +5 zu Mana		3	3	3		3	3			3	3	3
Schlangen-	+6 bis +10 zu Mana		6	6	6			6			6	6	6
Nattern-	+11 bis +20 zu Mana	37	14	14	14		37	14	37	37	14	14	14
Lindwurm-	+21 bis +30 zu Mana		20	20	20						20	20	20
Drachen-	+31 bis +40 zu Mana		24	24	24		52		52	52		24	24
Wyrm-	+41 bis +60 zu Mana		30	30	30							30	30
Schlau	10% erlittener Schaden geht auf Mana							9					9
Triumphierend	+1 Mana nach jedem Volltreffer	3	3	3	3							3	
Erhöht den Widerstand gegen Elementarkräfte													
Blutrot	Feuerwiderstand 5% bis 10%		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Weinrot	Feuerwiderstand 11% bis 20%	35	12	12	12	35	12	12	12	12	12	12	12
Granatrot	Feuerwiderstand 21% bis 30%	55	18	18	18	55	18	18	18	55	18	18	18
Rubinrot	Feuerwiderstand 31% bis 50%			25	25		25		25		25	25	25
Azurblau	Kältewiderstand 5% bis 10%		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Himmelblau	Kältewiderstand 11% bis 20%	35	12	12	12	35	12	12	12	12	12	12	12
Kobaltblau	Kältewiderstand 21% bis 30%	55	18	18	18	55	18	18	18	55	18	18	18
Saphirblau	Kältewiderstand 31% bis 50%			25	25		25		25		25	25	25
Ockergelb	Blitzwiderstand 5% bis 10%		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Hellrot	Blitzwiderstand 11% bis 20%	35	12	12	12	35	12	12	12	12	12	12	12
Korallenrot	Blitzwiderstand 21% bis 30%	55	18	18	18	55	18	18	18	55	18	18	18
Hellbraun	Blitzwiderstand 31% bis 50%			25	25		25		25		25	25	25
Meergrün	Giftwiderstand 5% bis 10%		5		5	5	5	5	5	5	5	5	5
Dunkelgrün	Giftwiderstand 11% bis 20%	35	12	35	12	35	12	12	12	12	12	12	12
Chromgrün	Giftwiderstand 21% bis 30%	55	18	55	18	55	18	18	18	55	55	18	18
Smaragdgrün	Giftwiderstand 31% bis 50%		25									25	25
Prismatisch	jede Widerstandsart 15% bis 25%												27
Prismatisch	jede Widerstandsart 15%											62	
Erhöht die Fertigkeiten-Levels													
Schlitzer	+1 zu Fertigkeiten-Level des Barbaren	30											30
Berserker	+2 zu Fertigkeiten-Level des Barbaren	40											90
Mönch	+1 zu Fertigkeiten-Level des Paladin		30										30
Priester	+2 zu Fertigkeiten-Level des Paladin		40										90
Geisterbeschwörer	+1 zu Fertigkeiten-Level des Totenbeschwörers			30									30
Totenbeschwörer	+2 zu Fertigkeiten-Level des Totenbeschwörers			40									90
Engel	+1 zu Fertigkeiten-Level der Zauberin				30								30
Erzengel	+1 zu Fertigkeiten-Level der Zauberin				40								90
Pfeilmacher	+1 zu Fertigkeiten-Level der Amazone					30							30
Bogenschützen	+2 zu Fertigkeiten-Level der Amazone					40							90
Sonstiges													
Glitzernd	+1 zu Lichtradius			1	1		1	1	1	1	1	1	1
Glühend	+2 zu Lichtradius			6	6		6	6	6	6	6	6	6
Zufällig	10% bis 15% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten											5	5
Robust	+5 bis +10 zu max. Ausdauer								14	14	14	14	14
Unermüdlich	Ausdauer-Heilung +50%								14				
Heulend	Treffer veranlasst Monster zu Flucht	16	16	16	16								

Legende:
Die Kategorie Waffe umfasst alle Hieb- und Stichwaffen außer Zeptern und Stäben. Die Kategorie Bogen umfasst Bögen und Armbrüste.Die Kategorie Rüstung umfasst Körperrüstungen und Helme.

D

Die Gegenstands-Levels aller magischen Suffixe

Während die besten Präfixe Waffen und Rüstungen verbessern, gegen Elementarzauber schützen und Fertigkeiten erhöhen, sorgen die besten Suffixe für mehr Lebenspunkte, abgesaugtes Leben und Mana sowie Elementarschäden, insbesondere Kälteschaden.

Name	Mag. Eigenschaft	Waffe	Zepter	1H-Stab	2H-Stab	Bogen	Rüstung	Schild	Stiefel	Handschuhe	Gürtel	Ring	Amulett
Erhöht die Attribute													
der Stärke	+1 bis +3 zu Stärke										1	1	1
der Macht	+4 bis +6 zu Stärke	10	10					10	10		10	10	10
des Stiers	+7 bis +10 zu Stärke	18	18			47		47	18	47	18	18	18
des Riesen	+11 bis +15 zu Stärke	22	22					62	22	62	22	62	22
des Titanen	+16 bis +20 zu Stärke								30		30		30
der Geschicklichkeit	+1 bis +3 zu Geschicklichkeit		5			5			5	5		5	5
der Fertigkeit	+4 bis +6 zu Geschicklichkeit		10			10	45	45	10	10	45	10	10
der Genauigkeit	+7 bis +10 zu Geschicklichkeit		18			18			18	18		18	18
der Präzision	+11 bis +15 zu Geschicklichkeit		22			22	60	60	60	22	60	60	22
der Perfektion	+16 bis +20 zu Geschicklichkeit					30				30			30
Erhöht Leben und Mana													
des Schakals	+1 bis +5 zu Leben		3	3	3		3	3	3	3	3	3	3
des Lebens	+5 zu Leben						23	23			23		23
des Fuchses	+6 bis +10 zu Leben		6	6	6		6	6	6	6	6	6	6
des Wolfes	+11 bis +20 zu Leben	45	14	14	14	45	14	14	14	14	14	14	14
des Tigers	+21 bis +30 zu Leben						20	20	20	20	20	20	20
des Mammuts	+31 bis +40 zu Leben	60					24	24		60	24	24	24
des Kolosses	+41 bis +60 zu Leben						30	30				30	30
der Energie	+1 bis +5 zu Mana		5	5	5							5	5
des Geistes	+6 bis +10 zu Mana		10	10	10							10	10
der Helligkeit	+11 bis +15 zu Mana		18	18	18							18	18
der Hexerei	+16 bis +20 zu Mana		22	22	22							22	22
der Zauberei	+21 bis +30 zu Mana		30	30	30							30	30
Stellt Leben und Mana wieder her													
des Blutegels	4% bis 7% abgesaugtes Leben pro Treffer	6	6	6	6	6						6	6
der Heuschrecken	8% bis 10% abgesaugtes Leben pro Treffer	20	20	20	20								
der Fledermaus	4% bis 8% abgesaugtes Mana pro Treffer	6	6	6	6	6						6	6
des Vampirs	9% bis 12% abgesaugtes Mana pro Treffer	20	20	20	20								
der Regeneration	Leben wieder auffüllen +3	70	10	70	70	70	70	40	70	40	10	10	10
des Neuwuchses	Leben wieder auffüllen +5		17								55	55	17
Erhöht den Schaden													
der Würde	+1 zu minimalem Schaden	2				2							
des Maßes	+2 zu minimalem Schaden	6	6	6	6	6							
der Auszeichnung	+3 zu minimalem Schaden	12	12	12	12	12						12	12
der Leistung	+4 bis +5 zu minimalem Schaden	18	18	18	18	18							
der Kunstfertigkeit	+1 bis +2 zu maximalem Schaden	1	1	1	1	1						1	1
der Qualität	+2 zu maximalem Schaden	4	4	4	4	4						4	4
der Verstümmelung	+3 bis +4 zu maximalem Schaden	7	7	7	7	7		7				7	7
des Schlachtens	+5 bis +7 zu maximalem Schaden	11	11	11	11	11							
des Grauens	+8 bis +10 zu maximalem Schaden	14	14	14	14	14							
des Gemetzels	+11 bis +15 zu maximalem Schaden	19	19			19							
des Blutbades	+16 bis +20 zu maximalem Schaden	25	25			25							
Fügt Elementarschaden hinzu													
der Flamme	erhöht um 1 bis 2-6 Feuer-Schaden	4	4	4	4	4				40		40	40
des Feuers	erhöht um 2 bis 6-11 Feuer-Schaden	15	15	15	15	15							
des Brandes	erhöht um 10 bis 11-20 Feuer-Schaden	25	25	25	25	25							
des Frostes	erhöht um 1 bis 4 Kälte-Schaden	4	4	4	4	4					55		55
des Gletschers	erhöht um 4 bis 5-12 Kälte-Schaden	18	18	18	18	18							
des Schocks	erhöht um 1-8 Blitz-Schaden	4	4	4	4	4			50			50	50
des Blitzes	erhöht um 1-16 Blitz-Schaden	15	15	15	15	15							
des Donners	erhöht um 1-32 Blitz-Schaden	25	25	25	25	25							
der Fäulnis	erhöht um 2-7 Gift-Schaden über 3s	5		5	5	5						45	45
des Giftes	erhöht um 4-14 Gift-Schaden über 3s	15		15	15	15							
der Pestilenz	erhöht um 12-28 Gift-Schaden über 4s	25		25	25	25							
Verbessert die Kampfkraft													
der Bereitschaft	leichte Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	1	1	1	1	1				1			
des Eifers	schnelle Angriffsgeschwindigkeit	8	8	8	8	8							
der Hurtigkeit	schnelle Angriffsgeschwindigkeit	19	19										
der Schnelligkeit	starke Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	25	25										
des Lehrlings	schnelle Zauberrate		5	5	5							5	5
des Magiers	schnellste Zauberrate		17	17	17								
der Durchbohrung	-10 bis -20 Monster-Verteidigung pro Treffer	6	6										
des Stoßens	-25 bis -40 Monster-Verteidigung pro Treffer	16	16										
des Bären	Wegstoßung	8	8	8	8								
des Durchstoßens	Verteidigung des Ziels ignorieren		25	25	25								
der Bösartigkeit	Monster-Heilung verhindern	9		9	9								
Verbessert die Verteidigung													
des Ausgleichs	schnelle Erholung nach Treffer						5	5	5		5		
der Stabilität	schnellste Erholung nach Treffer						9	9	9		9		
der Parade	10% erhöhte Chancen beim Blocken							1					
der Abweisung	20% erhöhte Chancen beim Blocken							11					
der Gesundheit	Schaden reduziert um 1						7	7				7	7
des Schutzes	Schaden reduziert um 2											18	18
der Absorption	Schaden reduziert um 3												26
des Lebens	Schaden reduziert um 4												35
der Obhut	Magie-Schaden reduziert um 1						7	7				7	7
des Wächters	Magie-Schaden reduziert um 2											18	18
der Sicherheit	Magie-Schaden reduziert um 3												26
der Verneinung	Magie-Schaden reduziert um 4												35
der Dornen	Angreifer erleidet Schaden von 1 bis 3						14	14			14		
der Stacheln	Angreifer erleidet Schaden von 2 bis 6						21	21			21		
der Heilung	Giftstärke reduziert um 25%						7	7	7	7	7	7	7
der Verbesserung	Giftstärke reduziert um 50%						18	18					18
des Trotzes	Giftstärke reduziert um 75%						25	25					25
des Tauens	Halbierte Dauer der Erstarrung							10	10	10		10	10
Sonstiges													
des Lichtes	+1 zu Lichtradius		6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
des Glanzes	+3 zu Lichtradius		15	15	15	15				15		15	15
der Sonne	+5 zu Lichtradius		17	17	17	17				17		17	17
der Gier	40% bis 60% Extragold von Monstern											2	2
des Reichtums	80% bis 120% Extragold von Monstern								17	17	17		17
der Chance	10% bis 19% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten											12	12
des Glücks	20% bis 35% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten								16	16			16
der Einfachheit	Anforderungen -20%	15				15	15	15					
der Simplizität	Anforderungen -40%	25				25	25	25					
des Schreitens	Schnell Gehen/Rennen								2				
der Eile	Schneller Gehen/Rennen								12				
der Geschwindigkeit	Am schnellsten Gehen/Rennen								22				

Legende:
Die Kategorie Waffe umfasst alle Hieb- und Stichwaffen außer Zeptern und Stäben. Die Kategorie Bogen umfasst Bögen und Armbrüste. Die Kategorie Rüstung umfasst Körperrüstungen und Helme.

Cheats & Eastereggs Kurztipps & Codes

Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes

Wenn Sie beim Bau von Achterbahnen eine bestimmte Erregungsrate erreichen müssen, sollten Sie Folgendes ausprobieren:

Bauen Sie möglichst viele und vor allem hohe Bäume unmittelbar um die Achterbahn herum. Zwischen die verschlungenen Wege der Achterbahn sollten Sie ebenfalls so viele Bäume wie möglich pflanzen. So lässt sich die Erregungsrate leicht um ca. 1 bis 1,5 Punkte erhöhen!

Noch ein Tipp für höhere Erregungsraten: Errichten Sie Achterbahnen, die einen Abschuss zulassen, auch wirklich mit Abschuss. Die Strecke darf dabei nicht geschlossen sein, sondern muss irgendwo in der Luft enden, damit die Achterbahn-Waggons wieder zurückrollen können.

Sebastian Nisi

Mit diesem Trick können Sie gute bis extrem gute Achterbahnen zu Ihren gespeicherten Entwürfen hinzufügen:

Öffnen Sie einen Level, in dem es die gewünschte, vorgefertigte Achterbahn bereits gibt (z. B. Arachnophobia). Öffnen Sie dann das Attraktions-Fenster und klicken Sie auf „Streckenentwurf speichern". Wenn Sie der Attraktion dabei einen anderen Namen geben, können Sie diese Achterbahn danach in jedem Level bauen.

Die Erregungsrate einer Achterbahn lässt sich übrigens besonders gut mit der Geister-Themenlandschaft erhöhen – einfach Grabsteine, Gruften und Skelette rund um die Achterbahn bauen. Das bewirkt Steigerungen bis zu 1,5 Punkte!

Jan Jürgensen

Cultures – Die Entdeckung Vinlands

In Cultures können Sie einen geheimen Level betreten, in dem sich sowohl das Funatics- als auch das Joysoft-Team als Wikingerbande herumtreibt.



FROM OUTER SPACE Das Entwicklerteam von Cultures nimmt sich im Bonuslevel selbst auf die Schippe. Angeblich sollen Außerirdische das Spiel auf die Erde gebracht haben.

Klicken Sie im Startbildschirm oben links auf die Steintafel – dort, wo ein Herz eingeritzt ist. Daraufhin gelangen Sie in den Geheimlevel, wo Sie feststellen, dass Cultures nicht aus Vinland, sondern aus dem Weltall kommt!

Alexander Raulfs

Zu Anfang jeder Mission stehen die Frauen meist recht unnütz herum. Das können Sie ändern, indem Sie die Frauen als Kundschafterinnen einsetzen. Schicken Sie sie einfach an den äußeren Rand Ihres Sichtradius', um langsam die Karte aufzudecken.

Peter Correll

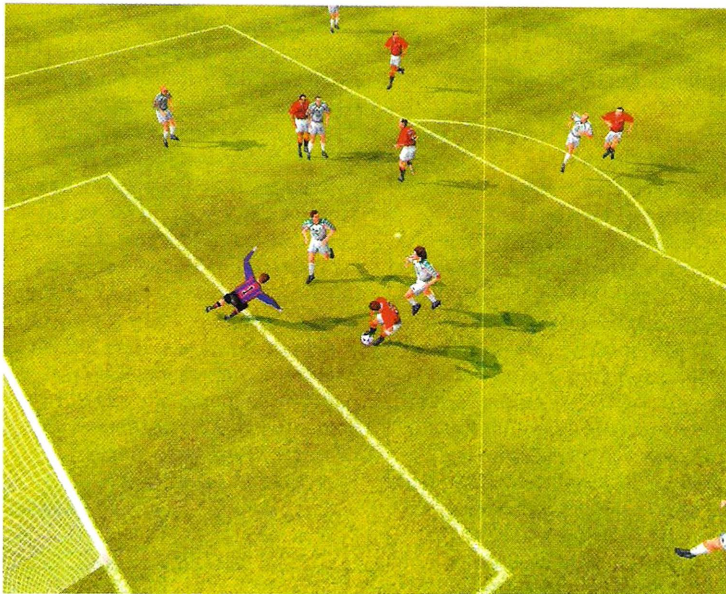
Bundesliga Stars 2001

Steigern Sie vor allem passive Attribute wie Schnelligkeit und – was besonders am Anfang sehr wichtig ist – die Ausdauer.

Wenn Ihr Spieler alleine vor dem Torwart steht, sollten Sie nicht direkt schießen, sondern den Keeper mit einem Trick verladen. Dann können Sie problemlos ins leere Tor einschieben.

Treten Sie Ecken vornehmlich auf den kurzen Pfosten und lassen Sie den dort postierten Spieler einen Kopfball oder Volleyschuss ausführen. Das führt sehr oft zum Torerfolg.

Wechseln Sie häufig aus und setzen Sie möglichst alle Spieler ein, da Ihr Team sonst schon nach wenigen



WIEDER EINMAL AUSGETRICKST Mit einer kurzen Täuschung können Sie den Torhüter verladen und dann problemlos in das leere Tor einschieben.

Spieltagen sehr erschöpft ist und entsprechend schwächer spielt.

Nutzen Sie das neue Spielelement, direkte Freistöße anzuschneiden. So können Sie den Ball über die Mauer ins Tor zirkeln.

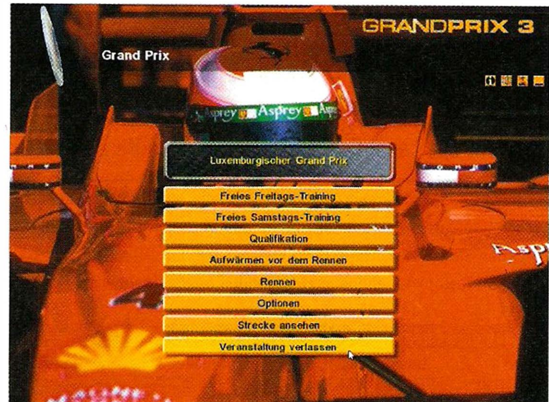
Aus dem Spiel erzielen Sie nach wie vor am einfachsten Treffer, wenn Sie von den Flügeln flach nach innen passen. Bei einer 4-3-3-Aufstellung wartet in der Mitte ein Stürmer als Vollstrecker.

Redaktion

Grand Prix 3

Pole-Position ohne Qualifikation? Kein Problem! Dieser Trick klappt in einer Meisterschaftssaison und in einem Rennen ohne Wertung. Sobald Sie in dem Menü sind, wo Sie die Qualifikation wählen können, klicken Sie auf „Veranstaltung verlassen", danach auf „Sichern" und dann „OK". Jetzt sind Sie wieder im Hauptmenü. Wenn Sie nun das gespeicherte Spiel laden, stehen Sie auf der Pole-Position.

Oliver Gerlach



GEWUSST WIE Mit einem kleinen Trick müssen Sie das Qualifikationsrennen nicht mehr fahren, um auf der Pole-Position zu stehen.

Sydney 2000

Um es sich im Olympia-Modus etwas einfacher zu machen, sollten Sie einfache Übungen wiederholen. So kommen Sie schneller an einen hohen Motivationswert.

Wenn Sie die Olympischen Spiele nur einmal kurz ausprobieren möchten, später aber mit der erreichten Qualifikation weiterspielen möchten, speichern Sie vor dem Turnier ab. Wenn Sie später Lust haben, sich für alle Disziplinen zu qualifizieren, brauchen Sie die Trainingseinheiten für die erste Disziplin nicht noch einmal zu bestehen.

Joachim Rahmann

Star Trek: Voyager - Elite Force

Wurden Sie wieder einmal von den Borg assimiliert, im Säurebecken verätzt oder ins Weltall geblasen? Dann helfen Ihnen diese Cheats bestimmt weiter!

Drücken Sie ^, um die Konsole zu öffnen. Dort können Sie folgende Cheats eingeben:

God	Gott-Modus
Give all	Alle Waffen
Give ammo	Volle Munition
Give health	Volle Gesundheit
Notarget	Gegner attackieren Sie nicht mehr
Cg_thirdperson 1	Aktiviert die Third-Person-Sicht (mit 0 kehren Sie wieder zur normalen Sicht zurück)
Noclip	Sie können durch Wände gehen
Give ####	Sie erhalten den jeweiligen Gegenstand. Statt #### geben Sie Folgendes ein: Phaser; Grenade launcher; Compression rifle; Tetryon disruptor; Imod; Quantum burst; Scavenger rifle; Dreadnought weapon; Stasis weapon

Erick Hack

Mit map x können Sie einen bestimmten Level laden – gilt nur für die Demo! Setzen Sie anstelle von x Folgendes ein:

Borg1	Erster Borglevel
Borg2	Zweiter Borglevel
Borg3	Dritter Borglevel
Voy1	Erster Level auf der Voyager
Voy2	Zweiter Level auf der Voyager
Voy3	Dritter Level auf der Voyager

Redaktion

Shogun: Total War

Bauen Sie in den Grenzprovinzen unbedingt Grenzbefestigungen zum Schutz gegen feindliche Ninjas.

Setzen Sie eigene Ninjas ruhig auch auf feindliche Befehlshaber ohne Rangabzeichen an (zum Sammeln von Ehre).

Errichten Sie die Ausbildungsstellen nicht direkt an der Front. Wenn Sie sich ins Schloss zurückziehen müssen, werden Sie sonst größtenteils zerstört.

Stellen Sie in der Schlacht – wenn möglich – den gegnerischen Tai-Sho. Sollte er fliehen oder getötet werden, fliehen alle gegnerischen Einheiten in seiner Nähe und unter Umständen sogar die ganze Armee.

Versperren Sie fliehenden Einheiten nicht direkt den Weg. Manchmal versuchen sie, sich den



Heavy Metal F.A.K.K. 2

Neben den grundlegenden Cheats haben wir auch Waffen- und Level-Cheats für Sie herausgefunden.

Um die Cheats zu aktivieren, gehen Sie in das Menü „Video/Audio". Von dort aus klicken Sie sich in das Untermenü „Advanced". Machen Sie ein Häkchen im Feld Konsole. Mit der ^-Taste (unter der ESC-Taste) können Sie jetzt folgende Cheats eingeben:

Allgemeine Cheats:

God	Unverwundbar, Waffen verbrauchen keine Munition
Give all	Alle Waffen
Notarget	Der Gegner greift Sie nicht mehr an
Noclip	Sie können durch Wände gehen
Health X	X steht für die Prozentzahl der gewünschten Lebensenergie

Waffen-Cheats:

Für den Waffen-Cheat müssen Sie in der Konsole „GIVE WEAPON_X. TIK" eingeben. Das „X" steht in diesem Fall für den Namen der Waffe. Zum Beispiel: GIVE WEAPON_FLAME THROWER.TIK

Sword	Schwert
Firesword/Elecsword	Feuerschwert/Elektroschwert
Chainsword	Heckentrimmer
Axe	Axt
Lightsword	Lichtschwert
Sling/Sling_gas	Schleuder/Gasschleuder
Sling-asteroid	Explosivschleuder
Smallshield/Largeshield	Kleiner Schild/Großer Schild
Cbow	Plasma-Bogen
Uzi/Dualuzi	Uzi/Doppel-Uzi
Gun	Pistole
Flashbang	Sprengsatz
Rlauncher	Raketenwerfer
Shotgun	Schrotflinte
Chaingun	Chaingun
Flamethrower	Flammenwerfer
Soulsucker	Seelensauger
Hornofconjuring	Horn

Level-Cheats:

Geben Sie in der Konsole vor den jeweiligen Levelnamen das Wort „Map" ein. Zum Beispiel: Map Fakkhouse.

Fakkhouse	Julie's House
Training	Julie's training area
Homes1	Eden Homes
Landersroost	Landers Roost
Creeperpens	Creeper Pens
Homes2	Eden Marketplace
Towncenter_Good	Town Center
Under	Eden Underground
Over	Eden Underground 2
Shield	Eden Shield Generator
Home2evil	Eden Market under Siege!
Otto	Otto's Shop
Towncenter_Evil	Towncenter Attacked!
Cliff1	Outskirts of Eden
Cliff2	Eden Cliffside
Swamp1	Mooagly Swamps
Swamp2	Deep Mooagly Swamps
Swamp3	Swamps confrontation
Gruff	Billy Goats Gruff
Oracleway	The Bridge of reason
Cemetery	We Cemetery
Fog	The Wind of Spirit
Water	The water of Purity
Blood	The Sanctity of Blood
Lochnar	The Bridge of Reason
Oracle	Tomb of the WE

Weg aus Verzweiflung freizukämpfen. Geschickter ist es, fliehende Einheiten mit Kavallerie von hinten zu überrennen.

Fernkämpfer haben auf Hügeln nicht nur eine höhere Durchschlagskraft, sondern auch eine größere Reichweite.

Stellen Sie die eigenen Nahkampfeinheiten nicht zwischen Ihre Fernkämpfer und deren Ziel, denn sie werden dann auch getroffen.

Bogenschützen ziehen sich zurück, wenn das Ziel zu nahe kommt. Greifen Sie gegnerische Bogenschützen daher mit Kavallerie oder von zwei Seiten an.

Fallen Sie feindlichen Einheiten, die sich bereits im Nahkampf befinden, in den Rücken.

Geben Sie Einheiten, die im Kampf deutlich unterliegen (z.B. Kavallerie gegen Yari-Samurai) den Befehl zur Flucht, wenn keine Hilfe möglich ist.

Martin Kalkstein

Imperium der Ameisen

Erkunden Sie möglichst zügig die Karte, um viele Rohstoffvorkommen zu sichern.

Fassen Sie immer zwei bis vier Trupps gleicher Einheiten zu einer Armee zusammen, da sie sich so besser steuern lassen. Oftmals sind Ihnen Ihre Gegner größenmäßig weit überlegen, weshalb Sie sowieso mit geballter Macht angreifen müssen.

Bauen Sie gleich am Anfang einen weiteren Lagerraum und setzen Sie die Priorität für das Bauen an die erste Stelle.

Lassen Sie immer einige Truppen in unmittelbarer Nähe des Ameisenhaufens, da Feinde gerne Ihre Truppen umgehen und direkt an der Basis angreifen. Feindliche Ameisen dringen dabei sogar in Ihr Hauptquartier ein und mischen dort Ihre Arbeiterinnen auf.

Achten Sie darauf, dass Sie vor Wintereinbruch genügend Nahrungsmittel haben und alle Einheiten in den Ameisenhaufen beordern, da sie andernfalls verhungern bzw. erfrieren.

Redaktion

Icewind Dale

Editieren Sie die Datei icewind.ini mit einem normalen Editor und suchen Sie die Sektion GAME OPTIONS. Fügen Sie die Zeile „Cheats = 1" hinzu und starten Sie dann das Spiel. Nun öffnen Sie im Spiel die Konsole (STRG + TAB) und tippen die folgende Zeile ein:

CHEATERSDOPROSPER:
EnableCheatKeys();

Jetzt stehen Ihnen folgende Tastenkombinationen zur Verfügung:

[Strg][J]	Teleportiert die Party zum Cursor
[Strg][R]	Heilt den ausgewählten Charakter
[Strg][Y]	Tötet Monster oder NPC ohne Erfahrungspunkte
[Strg][4]	Zeigt Fallen auf

Tim Zibell

AoE 2: The Conquerors

Mehr Steine, mehr Holz, mehr Gold? Mit diesen Cheats bleibt kein Wunsch offen. Einfach im Spiel ENTER drücken und dann Folgendes eingeben:

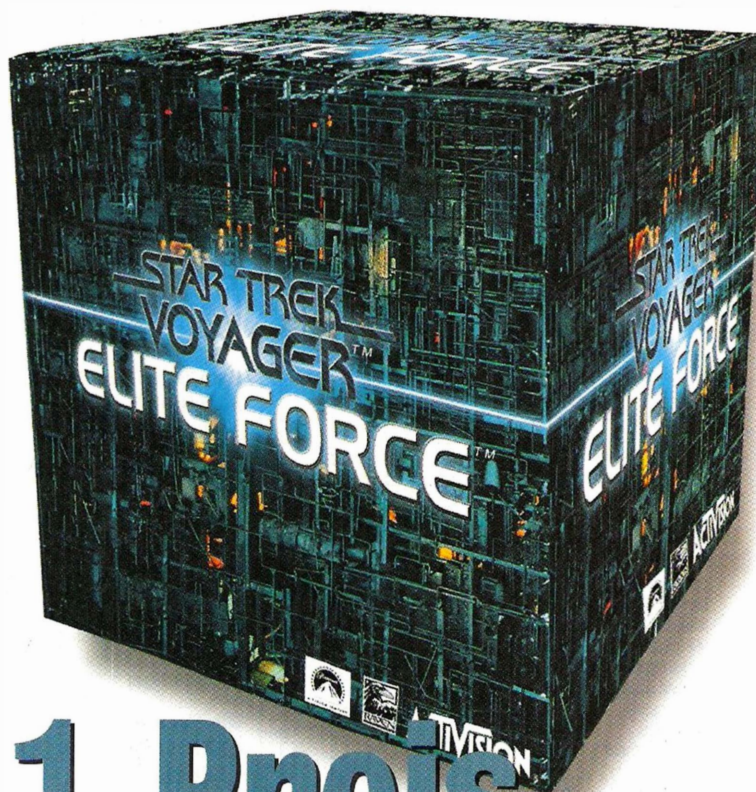
ROCK ON	1.000 Steine
LUMBERJACK	1.000 Holz
ROBIN HOOD	1.000 Gold
CHEESE STEAK JIMMY'S	1.000 Essen
MARCO	Karte zeigen
POLO	Nebel entfernen
AEGIS	Schnell Bauen
NATURAL WONDERS	Naturkontrolle
WIMPYWIMPYWIMPY	Selbstzerstörung
HOW DO YOU TURN THIS ON	Cobra Auto
TO SMITHEREENS	Saboteur
BLACK DEATH	Gegner zerstören
I R WINNER	Mission gewinnen
RESIGN	Mission verlieren
WOOF WOOF	Fliegende Hunde
FURIOUS THE MONKEY BOY	Affe

Michael Weiß

Ihre Meinung zählt!

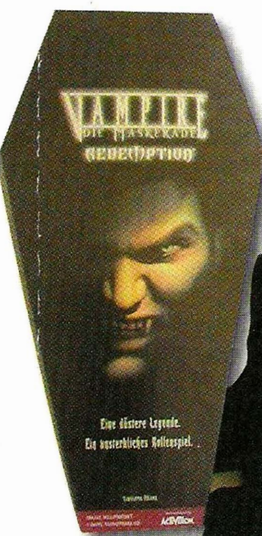
Unser Heft soll schöner werden: Mit dem umseitigen Fragebogen möchten wir mehr über unsere 860.000 Leser erfahren, um in Zukunft noch besser auf Wünsche eingehen zu können. Dabei haben wir darauf geachtet, dass das Mitmachen für Sie so komfortabel wie irgend möglich ist: Einfach ankreuzen und ausfüllen, Seite heraustrennen oder kopieren und ab die Post an PC Games.

Natürlich sollen Sie sich die kleine Mühe nicht umsonst machen: Deshalb verlosen wir mit freundlicher Unterstützung namhafter Hersteller über 30 wertvolle Preise. Diesmal kommen neben Vampiren auch Star-Trek-Fans zum Zuge, denn Activision und PC Games loben dicke Fanpakete aus.



1. Preis

1x Star Trek: Voyager – Elite Force Special Edition
Enthält neben dem Spiel einen in Leder gebundenen Comic sowie einen exklusiven Star-Trek-Pin.



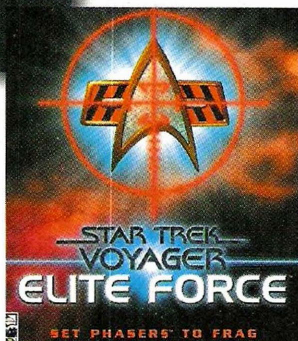


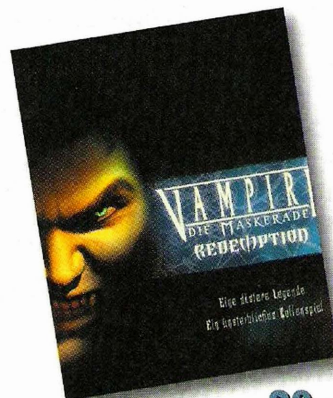
2. Preis

1x Vampire: Die Maskerade Special Edition
Enthält das Spiel, eine exklusive CD mit dem Soundtrack (sonst nirgends erhältlich!) sowie ein T-Shirt.

3. bis 12. Preis

je 1x *Star Trek: Voyager – Elite Force*



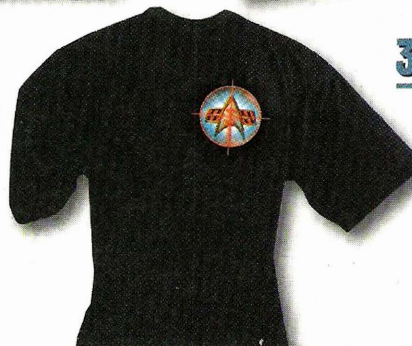


13. bis 22. Preis

je 1x *Vampire: Die Maskerade*

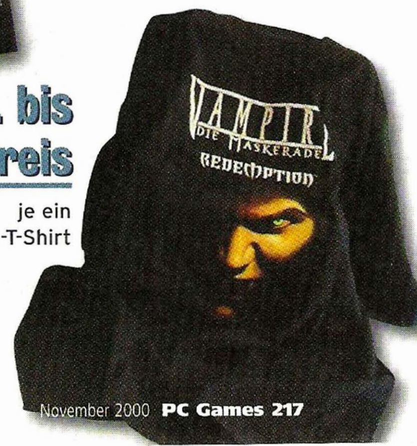
23. bis 27. Preis

je ein Voyager-T-Shirt



28. bis 32. Preis

je ein Vampire-T-Shirt



Teilnahmebedingungen

1. Einsendeschluss ist der 31. Oktober 2000
2. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und von Activision dürfen nicht an der Umfrage teilnehmen
3. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
4. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
5. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
6. Ihre Angaben dienen PC Games zu statistischen Zwecken und werden nicht an Dritte weitergegeben.
7. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Gewinnchancen

Meine Meinung

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort „Umfrage"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Falls Sie einen der tollen Preise gewinnen wollen, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Adresse anzugeben:

Name: ____________________

Adresse: ____________________

____

Bitte kreuzen Sie an, für wie interessant Sie die einzelnen Rubriken halten:

	Lese ich immer/regelmäßig	Lese ich manchmal	Lese ich nie	Rubrik kenne ich nicht
Aktuell	❑	❑	❑	❑
Charts	❑	❑	❑	❑
Die letzte Seite (Vorschau, etc.)	❑	❑	❑	❑
Editorial	❑	❑	❑	❑
Einkaufsführer	❑	❑	❑	❑
Feedback	❑	❑	❑	❑
Hardware	❑	❑	❑	❑
Inhaltsverzeichnis CD-ROM	❑	❑	❑	❑
Inhaltsverzeichnis Magazin	❑	❑	❑	❑
Inhaltsverzeichnis Index	❑	❑	❑	❑
Kolumnen	❑	❑	❑	❑
Leserbriefe („Leser fragen, PC Games antwortet")	❑	❑	❑	❑
Leserbriefe („Rossis Rumpelkammer")	❑	❑	❑	❑
Lionhead-Tagebuch	❑	❑	❑	❑
Magazin (Reportagen etc.)	❑	❑	❑	❑
Meinungskästen	❑	❑	❑	❑
Mittermeier's Lost Level	❑	❑	❑	❑
Motivationskurve	❑	❑	❑	❑
Pixelpracht	❑	❑	❑	❑
Teamseite	❑	❑	❑	❑
Terminkalender	❑	❑	❑	❑
Test	❑	❑	❑	❑
Testcenter	❑	❑	❑	❑
Tipps & Tricks (Komplettlösungen)	❑	❑	❑	❑
Tipps & Tricks (Kurztipps)	❑	❑	❑	❑
Tipps & Tricks Index	❑	❑	❑	❑
Videos auf Cover-CD-ROM	❑	❑	❑	❑
Vorschau	❑	❑	❑	❑
Wertungskasten	❑	❑	❑	❑

Seit wann lesen Sie PC Games?
❑ Dies ist meine erste Ausgabe
❑ Seit einigen Ausgaben
❑ Seit mindestens einem Jahr
❑ Seit mindestens zwei Jahren

Ich kaufe im Schnitt ______ PC-Games-Ausgaben pro Jahr.

Jede Ausgabe wird im Schnitt von insgesamt ______ Personen gelesen.

Wie gefallen Ihnen die PC-Games-Titelmotive?
❑ Sehr gut ❑ Durchschnittlich
❑ Meist nicht so gut

Wie beurteilen Sie den neuen Online-Auftritt von PC Games? *(in Schulnoten)*
__ Aktualität __ Design __ Benutzerfreundlichkeit __ Geschwindigkeit

Bitte vergeben Sie eine Schulnote für das aktuelle PC-Games-Titelmotiv: ______

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?

____

Welches Spiel spielen Sie derzeit am häufigsten/intensivsten?

____

Trennen Sie die Tipps & Tricks zum Sammeln heraus?
❑ Ja ❑ Nein

Sammeln Sie die PC-Games-Ausgaben?
❑ Ja ❑ Nein

Sammeln Sie die Heft-CD-ROMs?
❑ Ja ❑ Nein

Empfinden Sie die Demo-Anleitungen als ausführlich genug?
❑ Ja ❑ Nein

Was wünschen Sie sich für die Heft-CD-ROM?

	Mehr	Genau richtig	Weniger
Lesereinsendungen	❑	❑	❑
MODs, Maps, Skins, Levels	❑	❑	❑
Patches, Bugfixes, Updates	❑	❑	❑
Spielbare Demos	❑	❑	❑
Trailer (selbst ablaufende Demos)	❑	❑	❑
Treiber	❑	❑	❑
Videoreportagen	❑	❑	❑

Die Hardware-Rubrik in PC Games ist...
❑ Zu umfangreich ❑ Genau richtig
❑ Zu klein

Sind die Hardware-Artikel für Sie verständlich und nachvollziehbar?
❑ Immer ❑ Meistens ❑ Selten

Im Hardware-Teil interessieren mich vor allem...
❑ Vorschau-Berichte ❑ Tests ❑ Tuning-Tipps ❑ Marktübersichten

Am meisten interessieren mich Hardware-Artikel über...
❑ CD-ROM-/DVD-Laufwerke
❑ CPUs ❑ Grafikkarten
❑ Joysticks/Gamepads/Lenkräder
❑ Komplett-PCs ❑ Mäuse/Tastaturen
❑ Monitore ❑ Motherboards
❑ Soundkarten

Welche Hardware steht Ihnen zur Verfügung?

Prozessor
❑ Bis 300 MHz ❑ Bis 500 MHz
❑ Bis 667 MHz ❑ Mehr als 700 MHz

Hauptspeicher
❑ Bis 64 MB RAM ❑ Bis 128 MB RAM
❑ Mehr als 128 MB RAM

Grafikkarten-Chip
❑ G400 ❑ GeForce 256 ❑ Rage 128 Pro
❑ Riva TNT ❑ Riva TNT 2 Ultra
❑ Savage 4 ❑ Voodoo 1/Voodoo Banshee
❑ Voodoo 2 ❑ Voodoo 3 ❑ VSA-100
❑ Sonstige/Weiß nicht

Verfügt Ihr PC über ein DVD-Laufwerk?
❑ Ja ❑ Nein ❑ Geplant

Welche Videospiel-Konsolen besitzen Sie?

Modell	Besitze ich	Bin ich interessiert/beabsichtige ich zu erwerben
Microsoft Xbox	❑	❑
Nintendo Game Boy	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑
Nintendo Starcube	❑	❑
Sega Dreamcast	❑	❑
Sony PlayStation	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑

Haben Sie einen Internet-Anschluss?
❑ Ja ❑ Geplant ❑ Nein

Ist die Motivationskurve für Sie...
❑ unverzichtbar? ❑ nützlich? ❑ ganz nett?
❑ überflüssig? ❑ Motivationskurve?!?

Was sind Ihre absoluten Lieblingsgenres?
(mehrere Antworten möglich)
❑ 3D-Action (z. B. *Half-Life*)
❑ Action-Adventures (z. B. *Tomb Raider*)
❑ Adventures (z. B. *Monkey Island 3*)
❑ Aufbaustrategie (z. B. *SimCity 3000*)
❑ Echtzeitstrategie (z. B. *Age of Empires 2*)
❑ Flugsimulationen (z. B. *Gunship!*)
❑ Rennspiele/-simulationen (z. B. *Grand Prix 3*)
❑ Rollenspiele (z. B. *Baldur's Gate*)
❑ Rundenstrategie (z. B. *Heroes of M&M*)
❑ Sportspiele (z. B. *FIFA 2000*)
❑ Wirtschaftssimulationen (z. B. *Anstoss 3*)

Wie viel geben Sie für Spiele aus?
❑ Ich kaufe meistens aktuelle Neuerscheinungen
❑ Ich kaufe in erster Linie Budgetspiele und Compilations
❑ Ich kaufe sowohl als auch

Wie alt sind Sie?
❑ Bis 16 Jahre ❑ 17 bis 20 Jahre
❑ 21 bis 29 Jahre ❑ 30 bis 39 Jahre
❑ Älter als 40 Jahre

Welche Spielemagazine lesen Sie außer PC Games und wie bewerten Sie uns im Vergleich?

Häufigkeit

	Abonniert	Lese ich regelmäßig	Lese ich manchmal	Lese ich selten/nie
PC Games	❑	❑	❑	❑
______	❑	❑	❑	❑
______	❑	❑	❑	❑

Bewertung in Schulnoten

	Inhalt der Heft-CD-ROM	Benutzerfreundlichkeit der Heft-CD-ROM	Layout (Heftdesign)	Kompetenz	Papier-/Druckqualität	Texte	Verständlichkeit	Aktualität	Übersichtlichkeit	Preis-Leistungs-Verhältnis
PC Games	__	__	__	__	__	__	__	__	__	__
______	__	__	__	__	__	__	__	__	__	__
______	__	__	__	__	__	__	__	__	__	__

Hammer-Angebot

50% Preisersparnis im PC-Games-Miniabo! Testen Sie zwei Ausgaben von PC Games zum Preis von einer.

Einfach anrufen:

01805/95 95 06

0,24 DM/Min

Gefällt Ihnen PC Games, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 9,50 frei Haus – Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen PC Games wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

PC Games – Wissen, was gespielt wird.



P3 PG 13

Heft verpasst?



PC Games 08/00



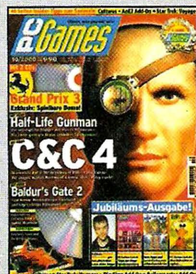
PC Games PLUS 08/00



PC Games 09/00



PC Games PLUS 09/00



PC Games 10/00



PC Games PLUS 10/00

Kein Problem! Jetzt die letzten drei Ausgaben nachbestellen!

Hiermit bestelle ich:

❒ PC Games + CD-ROMs 08/00	DM 9,90	
❒ PC Games + CD-ROMs 09/00	DM 9,90	
❒ PC Games + CD-ROMs 10/00	DM 9,90	
❒ PC Games PLUS m. Vollversion und CD-ROMs 08/00	DM 19,80	
❒ PC Games PLUS m. Vollversion und CD-ROMs 09/00	DM 19,80	
❒ PC Games PLUS m. 2 Vollversionen und CD-ROMs 10/00	DM 19,80	
zuzüglich Versandkostenpauschale	DM 3,-	
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug Kreditinstitut:

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Dieses Angebot gilt nur im Inland!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Der PC-Games-Einkaufsführer

Jeden Monat in PC Games: die Spiele-Marktübersicht – alle Titel der letzten Jahre und aktuelle Spielesammlungen.

Ab 90%
Referenzklasse

Ab 80%
Oberklasse

Ab 70%
Gehobene Mittelklasse

Ab 50%
Mittelklasse

Unter 50%
Unterklasse

Monat für Monat exklusiv in PC Games: die große Spiele-Marktübersicht. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations) und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preissenkungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.

Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahmespiele tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich dann automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Die Qualität der getesteten Spiele reicht von der Oberklasse (Sehr gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde. Die PC-Games-Hausfarbe „Blau" signalisiert Einsteigerfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre – kurzum: hervorragenden Spielspaß.

Monat für Monat überprüft die PC-Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozess" – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt lässt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Die Angabe der Originalwertung hilft Ihnen dabei, den Alterungsprozess eines Spiels einzuschätzen. Anhand der Ausgaben-Nummer können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der Klassen wurden alle Titel alphabetisch sortiert. Zusatz- und Missions-CD-ROMs sind mit (Z) gekennzeichnet.

Abenteuer

- **Rollenspiel** z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate
- **Adventure** z. B. Grim Fandango, Blade Runner

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	91	08/00
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	91	01/99
Baldur'sGate	Rollenspiel	BioWare	87	02/99
Baldur'sGate:Die Legenden der Schwertküste(Z)	Rollenspiel	BioWare	82	06/99
Blade Runner	Adventure	Westwood	92	01/98
Darkstone	Rollenspiel	Delphine Software	83	10/99
DiscworldNoir	Adventure	GT Interactive	88	07/99
Final Fantasy8	Rollenspiel	SquareSoft	84	03/00
Gabriel Knight 3	Adventure	SierraStudios	80	01/00
Hype - The Time Quest	Action-Adventure	Ubi Soft	82	01/00
IcewindDale	Rollenspiel	BlackIsle	81	09/00
Kings Quest 8: Mask of Eternity	Action-Adventure	Sierra Studios	86	01/99
Messiah	Action-Adventure	Shiny	87	02/00
Messiah (deutsch)	Action-Adventure	Shiny	82	06/00
Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	88	01/98
Nocturne	Action-Adventure	Terminal Reality	87	12/99
Nox	Rollenspiel	Westwood	82	03/00
Planescape Torment	Rollenspiel	BlackIsle	84	02/00
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	RedOrb	80	11/99
Rent-A-Hero	Adventure	Neo Software	84	12/98
Revenant	Action-Rollenspiel	Cinematix	80	12/99
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	SierraStudios	85	03/99
SepterraCore	Rollenspiel	Valkyrie Studios	80	01/00
Silver	Rollenspiel	Spiral House	81	05/99
Ultima: Ascension	Rollenspiel	Origin	85	02/00
Vampire: Die Maskerade	Rollenspiel	Activision	86	08/00
BaphometsFluch 2	Adventure	Revolution Software	85	10/97
Battlespire	Rollenspiel	Bethesda Softworks	77	03/98
Betrayal in Antara	Rollenspiel	SierraStudios	77	08/97
Biosys	Adventure	Take2	74	03/99
DarkEarth	Action-Adventure	Kalisto	80	11/97
Dark Secrets of Africa	Action-Rollenspiel	NewGeneration Software	73	10/99
Devil Inside	Action-Adventure	Gamesquad	78	05/00
Fallout	Rollenspiel	Interplay	80	05/98
Fallout2	Rollenspiel	Interplay	80	01/99
Final Fantasy 7	Rollenspiel	SquareSoft	75	08/98
Floyd	Adventure	AdventureSoft	80	12/97
Gorky 17	Action-Rollenspiel	Metropolis	78	12/99
Lands of Lore 2	Rollenspiel	Westwood	90	11/97
Lands of Lore 3	Rollenspiel	Westwood	73	06/99
Laura und das Geheimnis des Diamanten	Adventure	UbiSoft	79	06/99
LittleBig Adventure 2	Action-Adventure	AdelineSoftware	87	09/97
Might & Magic 6: Mandate of Heaven	Rollenspiel	New World Computing	88	06/98
Might & Magic 7: For Blood and Honor	Rollenspiel	NewWorld Computing	73	09/99
O.D.T.	Action-Adventure	Psygnosis	72	11/98
Omikron: The NomadSoul	Action-Adventure	Quantic Dream	72	12/99
RageofMages	Rollenspiel	NivalEntertainment	73	01/99
RageofMages2	Rollenspiel	NivalEntertainment	75	08/99
StarWars: Episode 1 - Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	LucasArts	77	07/99
The longest Journey	Adventure	Funcom	74	04/00
TheX-Files: TheGame	Interaktiver Spielfilm	Hyperbole Studios	73	09/98
AncientEvil	Action-Rollenspiel	SilverLightning	62	07/99
Asghan	Action-Adventure	GrolierInteractive	59	02/99
BlackDahlia	Adventure	Take 2	60	05/98
Blaze & Blade	Rollenspiel	T&Esoft	52	05/99
Byzantine	Interaktiver Spielfilm	StormfrontStudios	61	11/98
Crusaders of Might & Magic	Action-Adventure	NewWorld Computing	57	07/00
DarkVengeance	Action-Adventure	RealityBytes	56	03/99
Dasfünfte Element	Action-Adventure	Kalisto	62	11/98
DerRing der Nibelungen	Adventure	ArxelTribe	70	12/98
Diablo: Hellfire (Z)	Rollenspiel	Blizzard	82	01/98
Die Zeitmaschine	Adventure	Cryo	63	06/00
Dogday	Adventure	Infogrames	70	02/98
Dreamsto Reality	Action-Adventure	CryoInteractive	81	12/97
Galador	Adventure	Topware Interactive	59	05/99
Jack Orlando	Adventure	TopwareInteractive	70	10/97
Max Montezuma	Action-Adventure	Utopia Technologies	80	12/97
Might & Magic 8: Day of the Destroyer	Rollenspiel	NewWorld Computing	56	06/00
Nightlong	Adventure	Team 17	75	11/98
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Kalisto	67	07/98
Odyssee - Auf der Suche nach Odysseus	Adventure	In Utero	61	08/00
Queen: The Eye	Action-Adventure	ElectronicArts	72	01/98
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Rollenspiel	Sierra Studios	69	03/99
RedJack - Revenge of the Brethren	Adventure	Cyberflix	71	11/98
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	73	10/97
Riven	Adventure	Cyan Software	55	12/97
Sanitarium	Adventure	ASCGames	70	11/98
SignoftheSun	Adventure	Projekt 2	60	02/98
Soulbringer	Rollenspiel	GremlinInteractive	69	07/00
Star Trek: Der Aufstand	Adventure	Presto Studios	66	01/00
Starshoot	Action-Adventure	Infogrames	53	04/99
Amerzone	Adventure	Microids	48	11/99
Arcatera	Rollenspiel	Westka Entertainment	40	07/00
Arkof Time	Adventure	ICE	63	08/97
AtlanZeitabenteuer	Adventure	Megasystems	31	09/99
Atlantis	Adventure	Cryo Interactive	55	08/97
Atlantis 2	Adventure	CryoInteractive	46	03/00
Birthright: Die dunkle Allianz	Rollenspiel	SierraStudios	62	11/97
BlackstoneChronicles	Adventure	LegendEntertainment	31	01/99
Corum 2 - DarkLord	Rollenspiel	Hicom	15	12/99
Dark Side of the Moon	Interaktiver Spielfilm	Southpeak	46	03/99
Das Grab des Pharao	Adventure	RavensburgerInteractive	60	04/98
Daysof Oblivion 2	Adventure	Toygardens Media	46	01/00
Der Fluch der Azteken	Adventure	Cryo	26	06/00
Dracula Resurrection	Adventure	Microids	59	04/00
Dragonfire	Rollenspiel	Target Software	45	10/00
Drojvan	Rollenspiel	CDV	40	09/98
Duckman	Adventure	Playmates	63	10/97
Evidence	Adventure	BMG Interactive	60	09/97
Faust	Adventure	Arxel Tribe	43	12/99
Granny	Adventure	Telstar	58	03/98
Hazard	Rollenspiel	WizardSoft	15	03/00
Lamentation Sword	Rollenspiel	Lomax	39	04/99
Liath	Adventure	Project2	30	03/99
MetroPolice	Adventure	irtual X-citement	41	01/99
Obsidian	Adventure	RocketScience	51	01/98
Pilgrim	Adventure	Infogrames	45	01/98
Reah	Adventure	Project 2	57	11/98
Satanica	Action-Rollenspiel	Computerhouse	46	04/00
Sentient	Adventure	Psygnosis	47	03/98
SpaceBar	Adventure	Rocket Science	65	12/97
StarshipTitanic	Adventure	NBGVerlag	38	06/98

Action

- **Action-Adventure** z. B. Drakan, Tomb Raider, Dark Project
- **3D-Action** z. B. Half-Life, Unreal Tournament
- **Flipper** z. B. Pro Pinball: The Web
- **Beat 'em Up** z. B. Virtua Fighter 2
- **Action-Strategie** z. B. Rainbow Six, Hidden & Dangerous
- **Jump&Run** z. B. Rayman 2, Pandemonium
- **Rennspiele** z. B. Star Wars Racer, POD, WipEout

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Dark Project 2 - The Metal Age	Action-Adventure	LookingGlass	91	05/00
Drakan	Action-Adventure	Surreal Software	91	10/99
Jedi Knight	3D-Action	LucasArts	93	12/97
Jedi Knight: Mysteries of the Sith (Z)	3D-Action	LucasArts	93	04/98
ProPinball: Big RaceUSA	Flipper	Cunning Developements	90	12/98
ShadowMan	Action-Adventure	Iguana	90	10/99
Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	Looking Glass	94	02/99
Tomb Raider 3	Action-Adventure	Core Design	90	01/99
Tomb Raider 4: The Last Revelation	Action-Adventure	CoreDesign	91	01/00
Unreal Tournament	3D-Action	EpicGames	92	09/99
Wheel of Time	3D-Action	Legend Entertainment	90	01/00
Battlezone 2	Action-Strategie	PandemicStudios	86	12/99
Descent3	3D-Action	Outrage Entertainment	80	08/99
Descent3: Mercenary (Z)	3D-Action	Outrage	80	02/00
DeusEx	Action-Adventure	Ion Storm	89	08/00
Forsaken	3D-Action	Probe Entertainment	90	05/98
Gex3D: Enter the Gecko	Jump&Run	CrystalDynamix	89	07/98
GrandTheftAuto	Action	DMA	80	01/98
Grand TheftAuto2	Action	Rockstar	86	12/99
Half-Life (dt.)	3D-Action	Valve	91	12/98
Half-Life: OpposingForce	3D-Action	Valve	89	01/00
HeavyMetal F.A.K.K. 2	Action-Adventure	Ritual Entertainment	82	11/00
Heretic 2	3D-Action	Raven Software	85	01/99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	80	01/00
MDK2	Action-Adventure	Bioware	87	07/00
Oddworld: Abe's Exoddus	Jump&Run	OddworldInhabitants	80	01/99
Outcast	Action-Adventure	Appeal	84	08/99
ProPinball: Fantastic Journey	Flipper	CunningDevelopements	82	02/00
RainbowSix	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	86	11/98
Rayman2 - TheGreat Escape	Jump&Run	UbiSoft	88	12/99
Requiem	3D-Action	Cyclone Studios	85	04/99
RogueSpear	Action	Redstorm Entertainment	81	11/99
Star Trek: Voyager - Elite Force	3D-Action	RavenSoftware	85	10/00
SWAT 3: Close Quarters Battle	Action-Strategie	SierraStudios	85	02/00
System Shock2	Action-Adventure	LookingGlass	89	10/99
TonicTrouble	Jump&Run	Ubi Soft	81	01/00
Turok 2: Seeds Of Evil	3D-Action	Iguana	83	02/99
Unreal	3D-Action	EpicGames	92	08/98
Unreal: Return to Na Pali	3D-Action	LegendEntertainment	83	08/99
Wargasm	Action-Simulation	DigitalImage Design	88	01/99
AddictionPinball	Flipper	Team17	86	03/98
Aliens vs. Predator	3D-Action	Rebellion	79	05/99
Ballsof Steel	Flipper	Wildfire Studios	80	02/98
Croc: Legend of the Gobbos	Jump&Run	ArgonautSoftware	86	03/98
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	EidosInteractive	82	07/98
D p Fighter	Action	Criterion Studios	70	10/00
Delta Force	Action-Strategie	NovaLogic	79	12/98
Die by the Sword	Action-Adventure	Treyarch Invention	86	05/98
Die by the Sword Add-On (Z)	Action-Adventure	Treyarch Invention	78	01/99
DisneysTarzan	Jump&Run	EurocomEntertainment	70	03/00
Evolva	3D-Action	ComputerArtworks	74	05/00
FlyingHeroes	3D-Action	Illusion Softworks	75	07/00
Frogger	Jump&Run	SCEECambridge	74	02/98
G-Police	Weltraum-Action	Psygnosis	89	11/97
Grand Theft Auto: London 1969 (Z)	Action	DMA	78	05/99
H.E.D.Z.	Action	Vis Interactive	80	11/98
Heartof Darkness	Jump&Run	AmazingStudios	80	08/98
Hercules	Action	Disney Interactive	78	12/97
Hidden & Dangerous	Action-Strategie	Illusion Softworks	79	09/99
Incoming	Arcade-Action	Rage Software	86	05/98
Interstate 76 Nitro Riders (Z)	Action	Activision	85	05/98
Interstate 82	Action	Activison	76	01/00
Jazz Jackrabbit2	Jump&Run	Epic Games	84	04/98
Judge DreddPinball	Flipper	Pin-BallGames	85	07/98
Kiss: PsychoCircus	3D-Action	ThirdLaw	74	09/00
LinksExtreme	Golfspiel	AccessSoftware	71	09/99
MicroMachinesV3	Rennspiel	Midway	75	08/98
NerfArena Blast	3D-Action	Visionary	77	03/00
NuclearStrike	Action	ElectronicArts	75	01/98
Oddworld: Abe's Oddysee	Jump&Run	OddworldInhabitants	79	01/98
Outwars	Weltraum-Action	Single Trac	86	06/98
Overboard	Action	Psygnosis	79	12/97
Pandemonium 2	Jump&Run	Crystal Dynamix	87	06/98
Rainbow Six: Eagle Watch (Z)	Action-Strategie	RedstormEntertainment	79	04/99
Rayman's World	Jump&Run	Ubi Soft	70	12/97
Recoil	Action	ZipperInteractive	77	05/99
Shogo: MobileArmor Division	3D-Action	Monolith	72	12/98
Soul Reaver - Legacy of Kain	Action-Adventure	Crystal Dynamix	76	11/99
SpecOps	Action-Strategie	Zombie	83	06/98
StarTrek: Klingon Honor Guard	3D-Action	MicroProse	78	10/98
Subculture	Action	Criterion Studios	83	12/97
Tomb Raider 2	Action-Adventure	Core Design	94	12/97
TrickStyle	Rennspiel	CriterionStudios	72	12/99
Turok	3D-Action	Iguana	85	11/97
Ultimate Race Pro	Rennspiel	Kalisto	76	02/98
Uprising	3D-Echtzeitstrategie	Cyclone Studios	84	01/98
Uprising 2: Lead And Destroy	Action-Strategie	Cyclone Studios	72	03/99
V2000	Action	GrolierInteractive	78	11/98
VirtuaFighter 2	Beat 'emup	SegaPC	88	11/97
A Bug'sLife	Jump&Run	DisneyInteractive	51	04/99
B-Hunter	Action	Midas	52	02/00
Bleifuß Fun	Rennspiel	Milestone	70	11/97
Bust-A-Move	Action	LesBirdand RubenCabrera	65	04/98
Bust-A-Move 4	Arcade	Cyberfront	65	02/00
Centipede	Arcade-Action	HasbroInteractive	54	01/99
Chasm: TheRift	Arcade-Action	ActionForms Ltd.	78	12/97
Croc2	Jump&Run	Argonaut	79	04/00
Daikatana	3D-Action	Ion Storm	68	07/00
DarkRift	Action	VicTokai	60	04/98
Dethkarz	Rennspiel	BeamSoftware	72	12/98
DinoCrisis	Action-Adventure	Capcom	65	08/00
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	VIS Interactive	63	01/00
Excessive Speed	Rennspiel	ChaosWorks	59	01/99
Exhumed	Action	LobotomySoftware	71	08/97
Expendable	Action	RageSoftware	68	06/99
Extreme-G2	Rennspiel	ProbeEntertainment	60	03/99
FightingForce	Action	CoreDesign	60	05/98
Force21	Action-Strategie	RedstormEntertainment	56	09/99
Glover	Jump&Run	InteractiveStudios	60	02/99
Hardwar	Weltraum-Action	Gremlin Interactive	61	11/98
Have a N.I.C.E. day! Track Pack (Z)	Rennspiel	Synetic	83	12/97
Hell-Copter	Action	DragoEntertainment	68	06/99
Hexplore	Weltraum-Action	Heliovisions Productions	71	07/98
Infestation	Action	Friontier Developments	58	09/00
M.i.A. Missing in Action	Action	Simis	60	09/98
MachineHunter	Action	Eurocom	72	09/97
Mageslayer	Action	RavenSoftware	61	12/97
MartianGothic	Action-Adventure	CreativeReality	64	07/00
Mass Destruction	Action	NMSSoftware	71	10/97
My Friend Koo	Action	ICE	50	04/98
Perfect Weapon	Action	GrayMatter	70	10/97
POD - Back to Hell	Rennspiel	UbiSoft	50	03/98
PuzzleBobble	Arcade	Cyberfront	65	12/99
RocketJockey	Action	Rocket ScienceGames	70	12/97
Rogue Spear - Urban Operations	Action	Redstorm Entertainment	69	06/00
Rogue Squadron	Weltraum-Action	Factor 5	60	02/99
Savage Arena	Action	RageSoftware	50	07/99
SentinelReturns	Action	Hookstone Productions	62	08/98
ShadowMaster	Action	Hammerhead	71	02/98
Shadows of the Empire	3D-Action	LucasArts	77	11/97
Sinistar Unleashed	Action	GameFX	68	11/99
Skout	3D-Action	SoftEnterprises	63	10/99
SlamTilt Resurrection	Flipper	Ganymede	52	06/00
SlaveZero	Action	Infogrames	61	03/00
Small Soldiers	Action-Strategie	Dreamworks Interactive	56	10/98
Sonic 3D - Flickies Island	Jump&Run	SegaPC	60	10/97
Sonic R	Jump&Run	SegaPC	54	12/98
SouthPark	3D-Action	Iguana	65	06/99
SouthPark Rally	Rennspiel	Tantalus	61	03/00
Spearhead	Action-Strategie	MAKTechnologies	63	11/98
StarTrekPinball	Flipper	Interplay	71	04/98
Star Wars: Episode 1 - Racer	Rennspiel	LucasArts	68	07/99
Super Bubsy	Action	Accolade	70	10/97
Tellurian Defence	Weltraum-Action	Psygnosis	56	10/98

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
TheReap	Action	Housemarque	70	01/98
Toshinden 2	Action	Fujitsu	67	07/98
TreadMarks	30-Action	LongbowDigital	53	04/00
Tunguska	Action	Project Two	57	03/99
Vangers: OnefortheRoad	Action	K-DLab	56	09/98
Virus	3D-Action	Kidum Multimedia Ltd.	62	12/97
Wild MetalCountry	Action	DMA	55	07/99
3D Pinball: Nascar	Flipper	Dynamix	43	01/99
3D Ultra Pinball - Der vergessene Kontinent	Flipper	Sierra Studios	42	02/98
Adrenix	Action	DigitalDialect	41	09/98
AlienEarth	Action	PlaymatesInteractive	42	09/98
Army Men - Air Tactics	Action	3DO	45	07/00
Asteroids	Arcade-Action	Syrox Developments	38	01/99
AtomicBomberman	Arcade-Action	Interplay	60	10/97
Barrage	Action	MangoGrits	45	11/98
Bedlam2: Absolute Bedlam	Action	Mirage	49	08/97
BigBrother - The Game	Geschicklichkeit	LostBoys	10	06/00
Blood Omen - Legacyof Kain	Action	SiliconKnights	58	11/97
D.O.G.	Action	Greenwood	52	09/97
DeadReckoning	Action	Goldtree	11	11/99
DieOriginal Moorhuhnjagd	Action	Phenomedia	-	07/00
Die Rache der Sumpfhühner	Action	KochMedia	17	06/00
Disney's verrückteSpielesammlung	Action	Disney Interactive	38	06/00
Future CopLAPD	Arcade-Action	Electronic Arts	49	03/99
Guts n Gartersin DNA Danger	Action	Ocean	60	08/97
Hugo WildRiver	Rennspiel	NBGVerlag	41	06/98
HugoXL	Jump&Run	ITE	28	09/99
Killer Loop	Rennspiel	VCC	24	02/00
Lander	Weltraum-Action	Psygnosis	39	05/99
LodeRunner 2	Arcade-Action	Presage Software	40	12/98
Madtrax	Rennspiel	Project2	47	01/99
Men inBlack	Adventure	Gigawatt Studios	52	01/98
Motorhead	Rennspiel	DigitalIllusions	46	06/98
Natural Fawn Killers	30-Action	GameplayCompany	30	03/99
Peep!	Geschicklichkeit	United Software	3	03/00
Pinball Arcade	Flipper	Microsoft	33	12/98
PlaneCrazy	Rennspiel	InnerWorkingsLtd.	47	06/98
Pong	Arcade	Atari	26	12/99
Riot	Rennspiel	Psygnosis	51	08/97
RoadWars	Rennspiel	Swing!	31	10/00
S.C.A.R.S.	Rennspiel	UbiSoft	42	02/99
SpaceInvaders	Arcade	Z-Axis	34	12/99
Stratosphere - Conquest ofthe Skies	Weltraum-Action	Kodiak Interactive	40	10/98
Streetsof SimCity	Rennspiel	Maxis	41	03/98
Syyrah - The Warp Hunter	Action	Pixelstorm	44	11/97
The AtariCollection	Arcade-Action	GTInteractive	36	10/99
Thunder Brigade	Weltraum-Action	BlueMoon Interactive	27	02/99
TinyTiger	Jump&Run	United Software	20	12/99

Simulation

- **Flugsimulationen** z. B. Falcon 4.0, F-22 Lightning 3
- **Zivile Flugsimulationen** z. B. MS Flight Simulator 2000
- **Hubschraubersimulationen** z. B. Comanche 3, Apache Longbow
- **Panzersimulationen** z. B. Armored Fist 2, Panzer Elite
- **U-Boot-Simulationen** z. B. Silent Hunter
- **Weltraum-Flugsimulationen** z. B. X-Wing Alliance, Wing Com. Prophecy
- **Kampfroboter-Simulationen** z. B. MechWarrior

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Wing Commander Prophecy	Weltraum-Action	Origin	90	02/98
Armored Fist 3	Panzersimulation	NovaLogic	81	12/99
ComancheGold	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	07/98
Conflict: Freespace - TheGreatWar	Weltraum-Action	Volition Inc.	86	08/98
FlightSimulator2000	Zivile Flugsimulation	Microsoft	80	11/99
Freespace 2	Weltraum-Action	VolitionInc.	84	01/00
Gunship!	Hubschraubersimulation	Microprose	85	05/00
M1 TankPlatoon2	Panzersimulation	MicroProse	84	05/98
MechWarrior 3	Kampfrobotersimulation	Zipper Interactive	82	07/99
MiGAlley	Flugsimulation	Rowan	80	09/99
PanzerElite	Panzersimulation	WingsSimulations	83	11/99
RedBaron2	Flugsimulation	Dynamix	86	02/98
Starlancer	Weltraum-Action	DigitalAnvil	84	06/00
Tachyon - The Fringe	Weltraum-Action	NovaLogic	80	07/00
TotalAirWar	Flugsimulation	Digital ImageDesign	87	11/98
USAF	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	80	02/00
X:Beyondthe Frontier	Weltraum-Action	Egosoft	87	08/99
X-WingAlliance	Weltraum-Action	TotallyGames	88	05/99
Armored Fist2	Panzersimulation	NovaLogic	85	12/97
CombatFlight Simulator	Flugsimulation	Microsoft	70	12/98
Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs. KA-52 Hokum	Hubschraubersimulation	Razor Works	72	05/00
European AirWar	Flugsimulation	MicroProse	70	01/99
F-16 Aggressor	Flugsimulation	GeneralSimulationsInc.	70	05/99
F-16MultiroleFighter	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
F-22Lightning 3	Flugsimulation	NovaLogic	78	09/99
F-22 Raptor	Flugsimulation	NovaLogic	86	02/98
F-22 RedSea Operations(Z)	Flugsimulation	DigitalImage Design	72	08/98
Falcon4.0	Flugsimulation	MicroProse	77	03/99
Flanker2.0	Flugsimulation	Eagle Dynamics	70	02/00
Fly!	ZivileFlugsimulation	Terminal Reality	70	09/99
FlyingCorpsGold	Flugsimulation	Rowan	85	01/98
FlyingSaucer	UFO-Simulation	PostLinear	75	05/98
HeavyGear	Kampfrobotersimulation	Activision	74	01/98
Heavy Gear2	Kampfrobotersimulation	Activision	76	08/99
Jane'sF-15	Flugsimulation	Jane'sCombat Simulations	82	06/98
Joint Strike Fighter	Flugsimulation	Innerloop	86	11/97
KA-52 TeamAlligator	Hubschraubersimulation	Simis	78	02/00
Longbow2	Hubschraubersimulation	Jane'sCombatSimulations	79	01/98
MiG-29 Fulcrum	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
Sabre Ace - Konflikt überKorea	Flugsimulation	EagleInteractive	72	01/98
StarfleetAcademy	Weltraum-Action	Interplay	91	10/97
Starfleet Academy Mission-CD(Z)	Weltraum-Action	Interplay	85	07/98
Starsiege	Kampfrobotersimulation	Dynamix	75	05/99
X-Tension(Z)	Weltraum-Action	Egosoft	79	09/00
AHx-1	Hubschraubersimulation	PixelMultimedia	72	12/97
Apache Havoc	Hubschraubersimulation	RazorworksStudios	65	02/99
F/A-18 Hornet 3.0	Flugsimulation	GraphicSimulations	72	10/97
F-16Fighting Falcon	Flugsimulation	DigitalIntegration	72	10/97
F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	DigitalImage Design	87	01/98
FlightSimulator98	ZivileFlugsimulation	Microsoft	72	12/97
FlightUnlimited2	ZivileFlugsimulation	LookingGlass	66	03/98
Flight Unlimited 3	Zivile Flugsimulation	Looking Glass	60	12/99
Hangsim	Flugsimulation	WilcoPublishing	55	02/00
F/A-18 E	Flugsimulation	Interactive Magic	62	11/98
Israeli Air Force	Flugsimulation	Jane's CombatSimulations	68	11/98
I-War	Weltraum-Action	ParticleSystems	89	01/98
I-War Special Edition	Weltraum-Action	Particle Systems	66	12/99
Klingon Academy	Weltraum-Action	14DegreesEast	69	09/00
NationsWWII FighterCommand	Flugsimulation	Psygnosis	53	11/99
PanzerCommander	Panzersimulation	UltimationInc.	69	07/98
Search and Rescue 2	Flugsimulation	InteractiveVision	57	10/00
Silent Hunter Commander Edition	U-Boot-Simulation	Aeon ElectronicEntertainment	79	01/98
TeamApache	Hubschraubersimulation	Simis	73	09/98
TopGun:Hornet'sNest	Flugsimulation	ZipperInteractive	62	03/99
WWIIFighters	Flugsimulation	Jane'sCombatSimulations	66	02/99
Xenocrazy	Weltraum-Action	GlassGhost	69	07/98
X-Wingvs. TIE Fighter:Balance of Power (Z)	Weltraum-Action	TotallyGames	70	02/98
688(I) HunterKiller	U-Boot-Simulation	Jane'sCombat Simulations	60	09/97
Aquarium	Aquariumsimulation	9003inc	35	07/99
FighterSquadron	Flugsimulation	Parsoft Interactive	55	04/99
Luftwaffe Commander	Flugsimulation	Eagle Interactive	41	05/99
Phoenix	Weltraum-Action	Team 17	55	01/00
ProPilot	Zivile Flugsimulation	Dynamix	58	09/98
Pro Pilot 99	ZivileFlugsimulation	Dynamix	52	02/99
Star Trek: StarshipCreator	Raumschiff-Baukasten	TheImergists	27	05/99
Stealthreaper 2020	Flugsimulation	ECCInternationalCorp.	52	04/98
VirtualSkipper	Segel-Simulation	Duran	44	06/00

Sport & Rennspiel

- **Sportspiele aller Art** z. B. FIFA, NHL, NBA
- **Formel-1-Simulationen** z. B. F1 Racing Simulation, Grand Prix 2
- **Rennsp. mit realis. Fahrzeugen** z. B. Need For Speed 4, Nice 2

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Driver	Rennspiel	Reflections Interactive	90	11/99
FIFA2000	Fußball-Simulation	EA Sports	92	12/99
FIFA 99	Fußball-Simulation	EA Sports	91	01/99
Frankreich98: Die Fußball-WM	Fußball-Simulation	EA Sports	94	06/98
GrandPrixLegends	Formel I-Simulation	Papyrus	92	11/98
NBA Live 2000	Basketball-Simulation	EA Sports	91	01/00
NBALive99	Basketball-Simulation	EASports	93	01/99
Needfor Speed: Porsche	Rennspiel	Electronic Arts	90	05/00
NHL2000	Eishockey-Simulation	EA Sports	90	11/99
NHL99	Eishockey-Simulation	EA Sports	94	12/98
CARTPrecision Racing	Cart-Simulation	Terminal Reality	87	03/98
Colin McRaeRally	Rallye-Simulation	Codemasters	87	10/98
Edgar Torronteras' ExtremeBiker	Motocrossspiel	Deibus Studios	83	12/99
Euro2000	Fußball-Simulation	EA Sports	81	07/00
F1 2000	Formel-1-Simulation	EA Sports	80	05/00
F1Racing Simulation	Formel-1-Simulation	Ubi Soft	95	01/98
FIFA 98:Die WM-Qualifikation	Fußball-Simulation	EASports	93	01/98
GP500	Motorrad-Simulation	Beam Software	83	10/99
Grand Prix3	Formel-1-Simulation	MicroProse	86	09/00
KäferTotal	Rennspiel	Xpiral	82	04/00
Links LS1998 Edition	Golfsimulation	Access	89	10/97
Links LS 2000	Golfsimulation	Access	89	01/00
Links LS 99	Golfsimulation	Access	89	03/99
Madden NFL99	Football-Simulation	EA Sports	83	02/99
Midtown Madness	Rennspiel	Angel Studios	83	07/99
MotocrossMadness2	Motocross-Simulation	RainbowStudios	84	08/00
N.I.C.E. 2	Rennspiel	Synetic	87	12/98
NBA Live98	Basketball-Simulation	EA Sports	90	01/98
NeedforSpeed3	Rennspiel	ElectronicArts	89	11/98
NeedforSpeed4	Rennspiel	Electronic Arts	84	08/99
NHL98	Eishockey-Simulation	EASports	93	11/97
Racing Simulation2	Formel-1-Simulation	Ubi Soft	91	11/98
RallyChampionship Edition 2000	Rallye-Simulation	Magnetic Fields	86	01/00
RallyMasters - Raceof Champions	Rallye-Simulation	Digital Illusions	80	06/00
Re-Volt	Rennspiel	AcclaimStudiosLondon	86	10/99
SegaRally2	Rallye-Simulation	SegaPC	80	12/99
Superbike2000	Motorrad-Simulation	Milestone	87	04/00
Superbike World Championship	Motorrad-Simulation	Milestone	86	04/99
Supreme Snowboarding	Snowboard-Simulation	Housemarque	84	01/00
Tiger Woods99	Golfsimulation	EASports	87	11/98
ActualceHockey2	Eishockey-Simulation	Gremlin	72	07/99
Actua Pool	Billard-Simulation	Gremlin	77	07/
Bundesliga Stars 2000	Fußball-Simulation	EA Sports	78	09/99
Castrol HondaSuperbike World Championship	Motorrad-Simulation	Teque Interactive	74	08/98
Demolition Racer	Rennspiel	Pitbull Syndicate	71	02/00
Die24 Stunden vonLeMans	Rennsimulation	Eutechnyx	74	02/00
DSFGolf99	Golfsimulation	SierraSports	70	09/99
F1 World GrandPrix	Formel-1-Simulation	Lankhor	67	07/00
Formel 1 97	Formel-1-Rennspiel	Bizarre Creations	85	04/98
FormelEins99	Formel-1-Simulation	Studio33	70	02/00
Fußball International 2000	Fußball-Simulation	Rage	74	11/99
Jack Nicklaus Golf:Golden BaerChallenge	Golfsimulation	HypnosEntertainment	74	06/99
Jeff Gordon Racing	Rennspiel	RealSports	76	08/99
Madden NFL2000	Football-Simulation	EA Sports	70	12/99
Madden NFL98	Football-Simulation	EA Sports	87	01/98
MotoRacer2	Motorrad-Rennspiel	Delphine	79	01/99
Motocross Madness	Motocross-Simulation	Rainbow Studios	87	10/98
N.I.C.E. 2:Tune up(Z)	Rennspiel	Synetic	77	07/99
NBABasketball2000	Basketball-Simulation	RadicalEntertainment	72	12/99
Official FormulaOne Racing	Formel-1-Simulation	Lankhor	77	07/99
PGA Championship Golf2000	Sportspiel	SierraSports	78	10/00
Powerpool	Billard-Simulation	DataBecker	72	06/99
Redline Racer	Rennspiel	Criterion Studios	79	05/98
Rollcage	Rennspiel	Attention to Detail	74	04/99
Rollcage Stage2	Rennspiel	Psygnosis	71	06/00
Sega Worldwide Soccer PC	Fußball-Simulation	Sega PC	89	09/97
Sydney2000	Sportspiel	Eidos	71	10/00
SpeedBusters	Rennspiel	UbiSoft	78	02/99
Sports CarGT	Rennsimulation	ImageSpaceInc.	71	07/99
Superl Karting	Cart-Simulation	Interactive Entertainment	72	07/00
Tiger Woods 2000	Golfsimulation	Rainbow Studios	77	07/00
TOCA2	Rennsimulation	Codemasters	79	05/99
TOCA Touring Car Championship	Rennsimulation	Codemasters	85	01/98
Triple Play98	Baseball-Simulation	EA Sports	87	08/97
UEFAChampions League	Fußball-Simulation	Eidos	72	05/99
UEFAChampions League99/2000	Fußballsimulation	SiliconDreams	71	05/00
VIVAFootball	Fußball-Simulation	Virgin	78	05/99
V-Rally	Rennspiel	Eden Studios	71	06/99
ActuaSoccer	Fußball-Simulation	Gremlin	68	04/99
Actua Soccer2	Fußball-Simulation	Gremlin	72	01/98
Actua Tennis	Tennis-Simulation	Gremlin	70	12/98
Andretti Racing	Rennsimulation	Stormfront Studios	71	01/98
Autobahn Raser	Rennspiel	Davilex	60	07/98
Autobahn Raser 2	Rennspiel	Davilex	69	12/99
BaseballEdition2000	Baseball-Simulation	Interplay Sports	56	07/99
Bleifuß Rally	Rennspiel	Milestone	81	01/98
Castrol HondaSuperbike2000	Rennspiel	Teque Interactive	66	10/99
Clash	Rennspiel	Accolade	69	07/98
Daytona USA Deluxe	Rennspiel	SegaPC	62	12/97
DSFFootball	Football-Simulation	SierraSports	70	12/97
DSFGolf	Golfsimulation	SierraSports	70	10/97
DSFUltimateGolf	Golfsimulation	Vertex	54	09/00
Ford Racing	Rennspiel	EliteSystems	62	02/00
Formula Karts	Go-Kart-Simulation	Sega PC	74	09/97
GrandPrix 500 ccm	Motorrad-Simulation	Ascaron	70	12/98
Grand Touring	Rennsimulation	Empire	66	02/99
IndyRacing	IndyCar-Simulation	ABC Interactive	75	07/98
International Rally Championship	Rennsimulation	Orange Entertainment	86	12/97
JackNicklausGolf5	Golfsimulation	Eclipse	67	03/98
JohnnyHerbert'sGrandPrix Championship1998	Formel-1-Rennspiel	Midas Interactive	71	10/98
K.O.Boxing	Boxsimulation	Data Becker	63	09/99
Kick Off98	Fußball-Simulation	Anco	61	01/98
ManxxTT	Motorrad-Rennspiel	SegaPC	65	12/97
Microsoft Golf1998 Edition	Golfsimulation	Friendly Software	69	06/98
Microsoft Golf99	Golfsimulation	Friendly Software	62	06/99
Monster TruckMadness2	Rennspiel	Terminal Reality	71	06/98
MonsterTrucks	Rennspiel	Psygnosis	78	09/97
NASCAR Racing 1999 Edition	NASCAR-Simulation	Papyrus	68	02/99
NASCAR Racing 3	NASCAR-Simulation	Papyrus	55	12/99
NBAAction98	Basketball-Simulation	Sega Sports	80	03/98
NBAInsideDrive2000	Basketball-Simulation	HighVoltage Software	67	10/99
NeedforSpeed2 SpecialEdition	Rennspiel	ElectronicArts	60	12/97
NHL Championship 2000	Eishockey-Simulation	Radical Entertainment	52	12/99
PeteSamprasTennis97	Tennis-Simulation	Codemasters	72	09/97
PGATour Pro	Golfsimulation	EA Sports	84	08/97
PowerboatRacing	Powerboat-Rennspiel	Promethean Designs	68	04/98
Powerslide	Rennspiel	Ratbag	68	01/99
Pro18 Golf	Golfsimulation	Psygnosis	64	04/99
Puma StreetSoccer	Fußball-Simulation	Sunsoft	63	09/99
RenegadeRacers	Rennspiel	Promethean Designs	68	04/00
Roland Garros2000	Tennis-Simulation	CryoInteractive	66	08/00
SeanDundee's WorldClub Football	Fußball-Simulation	UbiSoft	79	08/97
Sega Touring Car Championship	Rennsimulation	Sega PC	79	03/98
SensibleSoccerWM-Edition	Fußball-Simulation	SensibleSoftware	60	06/98
SpeedboatAttack	Rennspiel	Telstar	75	12/97
Suzuki Alstare Extreme Racing	Motorrad-Rennspiel	Criterion Studios	69	07/00
TheDukesof Hazzard	Rennspiel	SouthPeakInteractive	57	09/00
TheGolfPro	Golfsimulation	Empire	76	05/98
Triple Play99	Baseball-Simulation	Electronic Arts	71	07/98
Urlaubsraser	Rennspiel	Davilex	68	07/00
Virtual Pool 2	Billard-Simulation	VRSports	89	12/97
VR Baseball 2000	Baseball-Simulation	VRSports	65	02/99
WorldLeagueSoccer98	Fußball-Simulation	SiliconDreams	73	07/98
ActuaGolf2	Golfsimulation	Gremlin	51	05/98
Actua Soccer Club Edition	Fußball-Simulation	Gremlin	58	08/97
Baseball30 1998	Baseball-Simulation	WizBang!Software	58	09/98
Boss Rally	Rennspiel	Boss Game Studios	48	07/99
BrianLaraCricket	Kricket-Simulation	Codemasters	36	05/99
Buggy	Rennspiel	Gremlin	46	01/99
Deutschland Europameister 2000	Fußball-Simulation	Davilex	19	07/00
DSFAll StarTennis2000	Tennis-Simulation	Aqua Pacific	24	09/00
DSF Football98	Football-Simulation	SierraSports	46	09/98
Field & Stream Trophy Buck	Jagdsimulation	SierraSports	20	06/99
FrenchOpenTennis97	Tennis-Simulation	Interplay	59	10/97
Game, Net& Match	Tennis-Simulation	Blue Byte	55	07/98
GoldenGoal98	Fußball-Simulation	Take2	50	08/98
GTRacing97	Rennsimulation	Infogrames	47	08/97
Hardcore 4x4	Offroad-Simulation	Gremlin	58	09/97
HotWheels - Stunt Driver	Rennspiel	SemiLogic	43	09/00
LKWRaser	Rennspiel	SoftLab	38	08/99
MinigolfDeluxe	Minigolf-Simulation	Sierra Studios	47	12/98
Nascar Revolution	NASCAR-Simulation	ElectronicArts	57	05/99
NascarRoad Racing	Rennsimulation	EASports	14	11/99
NFL Blitz	Football-Simulation	GTInteractive	39	12/98
ProBoarder	Snowboard-Simulation	EA Sports	45	02/99
ProPool3D	Billard-Simulation	HeadGames	45	11/97
RidingStar	Reitsimulation	MidasInteractive	12	11/99

Gut & schnell

Bestseller zu Dumpingpreisen

Unreal Tournament (Softprice)

Entwickler: Epic Games
Anbieter: Infogrames
Preis: Ca. DM 30,-
Besonderheiten: Wird weit unter Wert angeboten, deshalb unser Tipp: Jetzt kaufen!
Test: PC Games 09/99, 92%
Preis-Leistung: Sehr gut

Allgemeines: Das Actionturnier für Reflexschnelle genießt in der Mehrspielerszene einen blendenden Ruf. Grafik, Technik und Gegnerverhalten sind aber auch im Solomodus top.

System Shock 2 (Classic)

Entwickler: Looking Glass
Anbieter: Electronic Arts
Preis: Ca. DM 40,-
Besonderheiten: Wurde trotz enthusiastischer Testberichte von der Masse verkannt.
Test: PC Games 10/99, 89%
Preis-Leistung: Sehr gut

Allgemeines: *System Shock 2* baut eine beklemmende Science-Fiction-Atmosphäre auf. Zwischen Computern und Mutanten kämpfen Sie mit Witz und Kraft ums Überleben.

Revolutions Classic Adventures

Entwickler: Revolution Software
Anbieter: Ubi Soft
Preis: Ca. DM 50,-
Besonderheiten: Enthält vier vollständige Adventures der klassischen, alten Schule.
Test: -
Preis-Leistung: Ausreichend

Allgemeines: *Baphomets Fluch*, sein Nachfolger und *Beneath a Steel Sky* sind Klassiker des Genres – aber alt. *Lure of the Temptress* ist nur Letzteres. Also: Preis zu hoch.

Wheel of Time (Softprice)

Entwickler: Legend
Anbieter: Infogrames
Preis: Ca. DM 30,-
Besonderheiten: Das grandiose Actionprogramm wird bereits zum zweiten Mal günstiger.
Test: PC Games 01/2000, 90%
Preis-Leistung: Sehr gut

Allgemeines: Düsterer Egoshooter nach der Romanserie *Rad der Zeit*. Durch Grafik und Sound entsteht eine packende Atmosphäre, die sogar den Klassiker *Unreal* übertrifft.

Driver (Softprice)

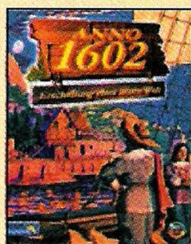
Entwickler: Reflections
Anbieter: Infogrames
Preis: Ca. DM 30,-
Besonderheiten: Ein Rennspiel, noch actionreicher als der gleichnamige Filmklassiker.
Test: PC Games 11/99, 90%
Preis-Leistung: Sehr gut

Allgemeines: Laufbursche für Großstadtgangster zu spielen, löst hier Adrenalinkicks am laufenden Band aus. Gefragt sind Fahrertalent, starke Nerven – und der Hang zum Bleifuß.

Wühltisch

Noch mehr Spaß für weniger Geld

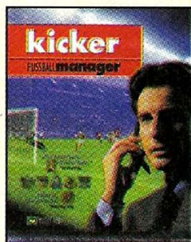
Anno 1602 (Softprice)



Entwickler: Sunflowers
Anbieter: Infogrames
Preis: Ca. DM 40,-
Besonderheiten: Der Nachfolger steht in den Startlöchern, das Original wird günstiger.
Test PC Games 05/98, 91%
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Die Erschaffung einer neuen Welt - gleichzeitig Untertitel und Programm. Das Aufbauspiel schaffte den größten Erfolg einer deutschen Produktion überhaupt.

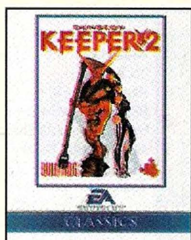
Kicker Fußballmanager (Hammerpreise)



Entwickler: Heart-Line
Anbieter: Heart-Line
Preis: Ca. DM 30,-
Besonderheiten: Große Lizenz, gutes Spiel. Teil 2 soll bald in den Läden stehen.
Test PC Games 11/99, 85%
Preis-Leistung: Sehr gut

Allgemeines: Hersteller Heart-Line auf direktem Bundesligakurs: Der *Kicker Fußballmanager* bietet souveräne, professionelle Vereinspflege, die kaum Wünsche offen lässt.

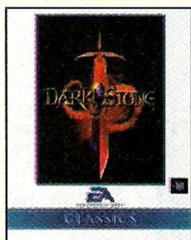
Dungeon Keeper 2 (Classic)



Entwickler: Bullfrog
Anbieter: Electronic Arts
Preis: Ca. DM 40,-
Besonderheiten: Das bizarre Horror-kostüm verkleidet ein brillantes Aufbauspiel.
Test: PC Games 08/99, 90%
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Rollenspielwelt verkehrt: Als Kerkermeister bauen Sie Labyrinth- und Fallensysteme auf, die Helden fernhalten sollen. Schreckliche Kreaturen sind Ihre Kumpane.

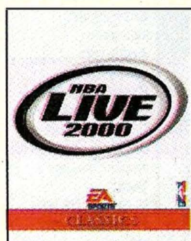
Darkstone (Classic)



Entwickler: Delphine Software
Anbieter: Electronic Arts
Preis: Ca. DM 40,-
Besonderheiten: War als *Diablo 2*-Konkurrent gedacht, blieb aber relativ erfolglos.
Test: PC Games 10/99, 83%
Preis-Leistung: Befriedigend

Allgemeines: Eines zeichnet Darkstone besonders aus: Es bietet mehr als stupide Hackorgien. Hin und wieder müssen Rätsel gelöst werden, die über das 08/15-Niveau hinausgehen.

NBA Live 2000 (Classic)



Entwickler: EA Sports
Anbieter: Electronic Arts
Preis: Ca. DM 40,-
Besonderheiten: Die aktuelle Genrereferenz zum Sonderpreis? Ist ein guter Deal.
Test: PC Games 01/00, 91%
Preis-Leistung: Sehr gut

Allgemeines: In keinem Spiel wird derzeit realistischer und schweißtreibender Basketball gezockt - zudem ist die Grafik ausnehmend gut. Nur *NBA Live 2001* wird mehr können.

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Roland Garros French Open - Paris 1999	Tennis-Simulation	Carapace	44	03/00
Silkolene Honda Supercross GP	Rennsimulation	The Dawn	42	04/00
Skispringen 2000	Skisprung-Simulation	VCC Entertainment	34	03/00
Snow Wave Avalanche	Snowboard-Simulation	Midas Interactive	50	03/99
SODA Off-Road Racing	Rallye-Simulation	Papyrus	60	02/98
Street Luge Racing	Rennspiel	Fusion Interactive	38	06/00
StrongmanCompetition	Sportspiel	Cat DaddyGames	19	06/00
Test Drive 4	Rennspiel	Pitbull Syndicate	73	02/98
Test Drive 4x4	Offroad-Simulation	Pitbull Syndicate	43	02/99
Test Drive 5	Rennspiel	Pitbull Syndicate	63	02/99
Test Drive 6	Rennsimulation	Pitbull Syndicate	46	02/00
Test Drive Off-Road 3	Rennspiel	Pitbull Syndicate	23	02/00
Thrust, Twist & Turn	Rennspiel	Carts Entertainment	45	07/99
UEFA Champions League 95/96	Fußball-Simulation	Philips Media	44	07/99

Strategie

- **Echtzeitstrategie** – z. B. C&C 3, Starcraft, Age of Empires
- **Aufbaustrategie** – z. B. Anno 1602, Die Siedler 3, SimCity 3000
- **Echtzeittaktik** – z. B. Commandos
- **Hexagon-/Rundenstrategie** – z. B. Civ: Call to Power, Panzer General
- **Wirtschaftssimulationen** – z. B. Anstoss 2, Airline Tycoon
- **Karten- und Denkspiele** – z. B. Skat 3000
- **Brettspielumsetzungen** – z. B. Catan, Cluedo, Spiel des Lebens

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Age of Empires 2: Age of Kings	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	92	11/99
Anno1602: ErschaffungeinerneuenWelt	Aufbaustrategie	Sunflowers	91	05/98
Civilization: Call to Power	Rundenstrategie	Activision	91	05/99
Commandos	Echtzeittaktik	PyroStudios	91	07/98
Commandos: Im Auftrag der Ehre (Z)	Echtzeittaktik	Pyro Studios	92	05/99
Die Sims	Aufbaustrategie	Maxis	90	03/00
Die Sims: Dasvolle Leben	Strategie	Maxis	90	10/00
Dungeon Keeper 2	Echtzeitstrategie	Bullfrog	90	08/99
Earth2150	Echtzeitstrategie	TopWare	92	12/99
Earth2150 2.0	Echtzeitstrategie	TopWare	92	06/00
Jagged Alliance 2	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	06/99
StarCraft	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	06/98
Age of Empires	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	94	11/97
Age of Empires 2: The Conquerors	Echtzeitstrategie	EnsembleStudios	86	10/00
Ageof Empires: Der Aufstieg Roms(Z)	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	83	12/98
Age of Wonders	Rundenstrategie	Triumph Studios	80	01/00
Alpha Centauri	Rundenstrategie	Firaxis	89	03/99
Alpha Centauri: Alien Crossfire (Z)	Rundenstrategie	Firaxis	85	02/00
Anno1602: Neue Inseln,neue Abenteuer(Z)	Aufbaustrategie	Sunflowers	86	12/98
Anstoss 2	Fußballmanager	Ascaron	88	09/97
Anstoss 2 - Verlängerung(Z)	Fußballmanager	Ascaron	89	04/98
Anstoss 2 Gold	Fußballmanager	Ascaron	89	11/98
Anstoss 3 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Ascaron	86	03/00
C&C2: AlarmstufeRot: Vergeltungsschlag (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	88	11/97
Caesar 3	Aufbaustrategie	Impressions	83	12/98
Catan - Die erste Insel	Brettspielumsetzung	Funatics	83	12/99
Command & Conquer 3: Feuersturm (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	84	05/00
Command&Conquer3: TiberianSun	Echtzeitstrategie	Westwood	88	10/99
Creatures 3	Künstliches Leben	Cyberlife	81	01/00
Cultures	Aufbaustrategie	Funatics	86	10/00
Dark Reign 2	Echtzeitstrategie	Pandemic Studios	82	08/00
Der Industrie-Gigant Expansion-Set (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/97
Der Industrie-Gigant Gold	Aufbaustrategie	JoWood	81	08/98
Der Verkehrsgigant	Aufbaustrategie	JoWood	81	04/00
Die Siedler 3	Aufbaustrategie	BlueByte	88	01/99
Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	84	11/99
Die Siedler 3 - Mission CD (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	80	05/99
Die Völker	Aufbaustrategie	JoWood	81	07/99
Die Völker Mission Pack (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/99
Diplomacy	Brettspielumsetzung	MicroProse	68	02/00
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons(Z)	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/97
GrandPrix World	Wirtschaftssimulation	MicroProse	80	04/00
GroundControl	Echtzeitstrategie	Massive Entertainment	80	08/00
Heroes of Might & Magic3	Rundenstrategie	3DO Studios	81	06/99
Homeworld	3D-Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	89	11/99
Imperium Galactica	Aufbaustrategie	Digital Reality	81	03/00
Incubation	Rundenstrategie	Blue Byte	92	11/97
Incubation Mission Pack (Z)	Rundenstrategie	Blue Byte	92	05/98
Kicker Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	11/99
Kurt - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	03/99
Lemmings Revolution	Taktik	Tarantula Studios	80	06/00
Lords of Magic	Rundenstrategie	Impressions	86	02/98
Metal Fatigue	Echtzeitstrategie	Zono	83	04/00
Panzer General 4 - Western Assault	Rundenstrategie	SSI	80	11/99
Pharao	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/99
Pharao - Kleopatra(Z)	Aufbaustrategie	Impressions	81	09/00
Populous 3: The Beginning	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/98
Populous 3: Unentdeckte Welten (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	80	06/99
RollercoasterTycoon: Added Attractions (Z)	Wirtschaftssimulation	Chris Sawyer	80	12/99
Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes (Z)	Wirtschaftssimulation	ChrisSawyer	80	10/00
ShadowCompany	Echtzeittaktik	Sinister Games	89	11/99
Star Trek: Armada	Echtzeitstrategie	Activison	80	05/00
Star Trek: StarfleetCommand	Echtzeitstrategie	Interplay	92	09/99
StarCraft: Brood War (Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	88	02/99
TotalAnnihilation	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	84	11/97
WarCraft 2 - Battle.net-Edition	Echtzeitstrategie	Blizzard	72	05/00
Abomination	Strategie	Hothouse	76	11/99
Airline Tycoon	Wirtschaftssimulation	Spellbound	71	10/98
Airline Tycoon: First Class (Z)	Wirtschaftssimulation	Spellbound	74	06/99
Austin Powers - Operation:Trivia	Quizspiel	Berkeley Systems	71	12/99
Bundesliga 2000 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	74	12/99
Bundesliga Manager 98	Fußballmanager	Software 2000	81	10/98
Chessmaster 7000	Schach	Mindscape	75	01/00
Civilization 2: Fantasy Worlds(Z)	Rundenstrategie	MicroProse	88	01/98
Civilization 2: TestofTime	Rundenstrategie	MicroProse	79	11/99
CloseCombat	Echtzeitstrategie	AtomicGames	78	02/00
Constructor	Aufbaustrategie	Studio 3	78	10/97
Dark Reign	Echtzeitstrategie	Activision	85	11/97
Dark Reign Expansion Set (Z)	Echtzeitstrategie	Activision	85	05/98
Demonworld	Rundenstrategie	Ikarion	81	11/97
Der Industrie-Gigant	Aufbaustrategie	JoWood	77	08/97
Der Korsar	Wirtschaftssimulation	Microids	75	05/99
Dominion: Storm over GIFT3	Echtzeitstrategie	ION Storm	81	08/98
Dune2000	Echtzeitstrategie	Westwood	83	09/98
Dynasty General	Rundenstrategie	SSI	83	11/98
Gangsters: Organisiertes Verbrechen	Wirtschaftssimulation	Hothouse	77	01/99
Heroes of Might & Magic: Shadow of Death	Rundenstrategie	3DO Studios	79	09/00
HeroesofMightandMagic3: Armageddon's Blade(Z)	Rundenstrategie	New World Computing	79	01/00
KKND2: Krossfire	Echtzeitstrategie	Melbourne House	76	07/98
Knights & Merchants	Aufbaustrategie	Joymania	78	10/98
Lego Rock Raiders	Aufbaustrategie	Data Design Interactive	72	03/00
Lords Of Magic Special Edition	Rundenstrategie	Impressions	78	02/99
Machines	3D-Echtzeitstrategie	Acclaim Studios	77	05/99
Majesty	Echtzeitstrategie	Cyberlore	79	05/00
Mana - Der Weg der schwarzen Macht	Rundenstrategie	Mythos Games	76	01/99
MechCommander	Echtzeitstrategie	FASA Interactive	79	08/98
Myth	3D-Echtzeitstrategie	Bungie Software	81	12/97
Myth 2: Soulblighter	3D-Echtzeitstrategie	Bungie Software	74	02/99
Panzer General 3D	Hexagonstrategie	SSI	82	12/97
Panzer General: Unternehmen Barbarossa	Rundenstrategie	SSI	79	10/00
Pizza Syndicate	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	04/99
Pizza Syndicate Mission CD(Z)	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	11/99
Premier Manager 99	Fußballmanager	Gremlin Interactive	77	06/99
RailroadTycoon2: The secondCentury(Z)	Aufbaustrategie	Take 2	74	06/99
Rollercoaster Tycoon	Aufbaustrategie	Microprose	78	04/99
SevenKingdoms 2 - The FrythanWars	Echtzeitstrategie	Enlight	77	11/99
Shogun: Total War	Echtzeitstrategie	Creative Assembly	78	06/00
Sid Meier's Gettysburg	Echtzeitstrategie	Firaxis	76	12/97
SimCity 3000	Aufbaustrategie	Maxis	79	03/99
SimCity 3000 Deutschland	Aufbaustrategie	Maxis	78	07/00
Skat3000	Kartenspiel	CreaTeam Software	74	04/99
Street Wars	Aufbaustrategie	Studio3	77	07/99
Swing	Denkspiel	Software 2000	75	10/97
Swing Plus	Denkspiel	Software 2000	75	09/99
TA: Kingdoms	Echtzeitstrategie	Cavedog	72	08/99
Thandor - Die Invasion	Echtzeitstrategie	Planet 4	76	02/00
Theme Park World	Wirtschaftssimulation	Bullfrog	75	01/00
Theocracy	Echtzeitstrategie	Phils Laboratories	79	04/00
Total Annihilation: CoreOffensive (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	71	06/98
Tzar	Echtzeitstrategie	Talonsoft	71	05/00
Urban Assault	3D-Echtzeitstrategie	Terratools	84	10/98
Warlords: Battlecry	Echtzeitstrategie	Strategic Studies Group	73	09/00
Warzone 2100	3D-Echtzeitstrategie	Pumpkin Studios	82	05/99
Worms 2	Rundenstrategie	Team 17	77	12/97
Worms Armageddon	Rundenstrategie	Team 17	78	04/99
X-Com: Interceptor	Rundenstrategie	Microprose	72	07/98
Youdon't knowJack	Quizspiel	Berkeley Systems	70	03/98
You don't know Jack 2	Quizspiel	Berkeley Systems	72	05/99
You don't knowJack 3	Quizspiel	Berkeley Systems	74	06/00
1813 - Völkerschlacht bei Leipzig	Hexagonstrategie	Empire Interactive	52	12/99
7th Legion	Echtzeitstrategie	Microprose	61	11/97
Akte Europa	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	76	11/97
Armor Command	3D-Echtzeitstrategie	BMG Interactive	71	05/98
ArmyMen	Action-Strategie	3DO Studios	65	07/98
ArmyMen2	Action-Strategie	3DO Studios	64	07/99
Army Men in Space	Echtzeittaktik	3DO Studios	65	04/00
Axis & Allies	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	63	01/99
Battle of Britain	Strategie	Talonsoft	58	10/99
Battleground: Bull Run	Rundenstrategie	Empire	56	01/98
Battlezone	3D-Echtzeitstrategie	Activision	86	04/98
Beambender	Strategie	Verkosoft	58	01/98
Beasts & Bumpkins	Aufbaustrategie	ElectronicArts	74	10/97
Boggle CD-ROM	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	65	01/98
Braveheart	3D-Echtzeittaktik	Red Lemon	61	09/99
Bundesliga 99 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	67	12/98
Chaos Gate	Rundenstrategie	SSI	59	01/99
Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman	Hexagonstrategie	Havas Interactive	63	01/98
Close Combat: Die Brücke von Arnheim	Echtzeittaktik	Microsoft	79	01/98
Cluedo	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	56	02/99
Combat Chess	Schach	Empire	80	01/98
CorpWars	Hexagonstrategie	Sierra Studios	59	08/98
Cybermercs	Echtzeitstrategie	Lomax	63	08/99
Dark Colony	Echtzeitstrategie	Acclaim	70	11/97
Dark Colony: Council Wars (Z)	Echtzeitstrategie	Acclaim	65	05/98
Deadlock 2	Rundenstrategie	Accolade	60	07/98
Dreamteam 97	Fußballmanager	Bletchley Group	80	08/97
DSF Fußballmanager 98	Fußballmanager	Sierra Sports	64	08/98
DSF Welt Fußballmanager	Fußballmanager	Caffeine	64	05/00
Dunkle Manöver	Rundenstrategie	Trinode	71	04/98
Earth 2140 Mission Pack (Z)	Echtzeitstrategie	Topware Interactive	69	10/97
Eastern Front	Hexagonstrategie	Empire	66	01/98
Emergency	Echtzeitstrategie	Topware Interactive	64	06/98
F1 Manager Professional	Wirtschaftssimulation	Software 2000	72	11/97
Fields of Fire	Echtzeitstrategie	Empire	53	10/98
FIFA Soccer Manager	Fußballmanager	EASports	62	08/97
Final Liberation	Rundenstrategie	SSI	61	03/98
Fleet Command	Echtzeittaktik	Jane's CombatSimulation	64	07/99
Flughafen Manager	Aufbaustrategie	Krisalis	76	04/00
Force Commander	Echtzeitstrategie	LucasArts	67	05/00
Fritz 6	Schach	ChessBase	62	02/00
Gazillionaire Deluxe	Rundenstrategie	Magellan Int.	59	10/97
Genetic Evolution	Echtzeitstrategie	Egmont Interactive	55	12/98
Global Domination	3D-Echtzeittaktik	Psygnosis	51	02/99
Gruntz	Denkspiel	NBG	63	04/99
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	Attic	67	01/98
HighTech Start Up	Wirtschaftssimulation	Montecristo	61	02/00
Imperialismus	Rundenstrategie	Mindscape	88	10/97
Imperialismus 2	Rundenstrategie	The Learning Company	70	05/99
Imperiumder Ameisen	Echtzeitstrategie	Havas Interactive	62	10/00
Ka'Roo	Geschicklichkeit	Swing!	51	10/00
KKND Xtreme	Echtzeitstrategie	Melbourne House	78	03/98
Landder Hoffnung	Aufbaustrategie	Innonics	60	07/99
Leisure Suit Larry's Casino	Glücksspiele	Sierra Studios	70	07/98
Leviathan: The Tone Rebellion	Echtzeitstrategie	TheLogic Factory	87	11/97
Lords of the Realm 2 Add-On (Z)	Rundenstrategie	Impressions	73	09/97
M.A.X. 2	Rundenstrategie	Interplay	71	09/98
Magic: The Gathering - Duels of Planeswalkers	Kartenspiel	MicroProse	74	05/98
Mah Jongg	Denkspiel	Data Becker	62	02/99
Mayday	Echtzeitstrategie	MediaPublishing	66	10/98
Metalizer	Rundenstrategie	Greenwood	61	06/98
Monopoly WM-Edition	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	62	06/98
Netstorm: Islands at War	Echtzeitstrategie	Activision	82	01/98
North vs.South	Rundenstrategie	Interactive Magic	71	05/99
Outpost 2: Divided Destiny	Echtzeitstrategie	Sierra Studios	59	11/97
PaxImperia: Die Sternenkolonie	Rundenstrategie	Heliotrope	74	01/98
Pazifik Admiral	Rundenstrategie	Mindscape	76	10/97
Perry Rhodan: Operation Eastside	Rundenstrategie	Spellbound	67	03/98
Piraten: Käpt'nsQuest	Strategie	Discovery Channel	61	05/98
Player Manager	Fußballmanager	Anco	56	07/99
Premier Manager 97	Fußballmanager	Gremlin Interactive	76	08/97
Puzz-3D - Notre Dame de Paris	Denkspiel	Hasbro Interactive	76	01/98
Railroad Tycoon 2	Aufbaustrategie	Poptop Software	69	12/98
Risiko 2	Rundenstrategie	MicroProse	76	04/00
Rising Lands: Die Herrschaft der Clans	Aufbaustrategie	Microids	57	03/98
Rising Sun	Strategie	Talonsoft	51	04/00
Rival Realms	Echtzeitstrategie	LinkArts	74	02/99
Riverworld	Aufbaustrategie	Cryo Interactive	61	12/98
RoboRumble	3D-Echtzeittaktik	TopWare Interactive	70	08/98
Saga	Echtzeitstrategie	CryoInteractive	71	04/99
Schlachten der Weltgeschichte	Rundenstrategie	Talonsoft	64	08/97
ScotlandYard	Brettspielumsetzung	Ravensburger Interactive	58	01/99
Scrabble	Denkspiel	Azur Soft	50	02/00
Shanghai Dynasty	Denkspiel	Activision	67	03/98
Skullcaps	Echtzeitstrategie	Ubi Soft	63	03/99
Spellcross	Brettspielumsetzung	SCI	52	12/98
Sports TV: Boxing	Wirtschaftssimulation	Silverstyle	62	11/98
Star Trek: Birth of the Federation	Rundenstrategie	Microprose	52	07/99
Star Wars: Pit Droids	Denkspiel	LucasArts	68	01/00
Star Wars: Rebellion	Rundenstrategie	LucasArts	71	06/98
Steel Panthers 3	Hexagonstrategie	SSI	58	01/98
Stratego	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	60	01/99
Tiny Trails	Denkspiel	Virtual X-Citement	70	07/98
Total Annihilation: Battle Tactics	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	76	09/98
Twisted Mind	Denkspiel	ModernGames	71	05/99
Ubik	Echtzeittaktik	Cryo Interactive	77	04/98
UEFA Manager 2000	Fußballmanager	Bubball	66	06/00
Unter schwarzerFlagge	Strategie	Hothouse	69	10/99
Venezia	Wirtschaftssimulation	Cryo Networks	62	10/00
Warbreeds	Echtzeitstrategie	Red Orb	64	04/98
Wargames	3D-Echtzeitstrategie	MGM Interactive	69	09/98
Warhammer 40 K: Rites of War	Rundenstrategie	SSI	55	09/99
Warhammer: Dark Omen	3D-Echtzeittaktik	Electronic Arts	73	04/98
Warlords 3: Reign of Heroes	Rundenstrategie	SSG	74	09/97
Warwind 2	Echtzeitstrategie	Mindscape	68	02/98
WesternFront	Hexagonstrategie	Talonsoft	52	02/99
Z Expansion Set(Z)	Echtzeittaktik	Bitmap Brothers	77	01/98
101st Airborne	Rundenstrategie	Empire	32	01/99
Ancient Conquest	Echtzeitstrategie	Hemming	38	06/00
Bling! 2	Wirtschaftssimulation	Reline	27	12/99
Buccaneer	3D-Echtzeittaktik	SSI	42	01/98
Business Tycoon	Wirtschaftssimulation	Stardock	36	06/00
Chartbuster	Wirtschaftssimulation	Blackstar Multimedia	36	10/98
Club Manager 97/98	Fußballmanager	Attic	48	10/97
Conquest Earth	Echtzeitstrategie	Eidos	48	12/97
Corel Chess	Schach	ARt Data	40	06/98
Deo Gratias	Rundenstrategie	Cryo Interactive	41	04/99
Der Klomanager	Wirtschaftssimulation	Anvil-Soft	40	06/00
Der Planer Gold	Wirtschaftssimulation	Greenwood	45	08/98
Fighting Steel	Strategie	SSI	49	08/99
FinalDemand	Echtzeitstrategie	United Software	17	09/99
Galapagos	Künstliches Leben	Electronic Arts	50	12/97
Hattrick! Wins	Fußballmanager	Ikarion	44	12/99
HesperianWars	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	27	02/99
Invictus	Echtzeitstrategie	Quicksilver	45	03/00
Malkari	Rundenstrategie	Interactive Magic	31	06/99
Manhattan	Aufbaustrategie	Lemon Labs	41	01/99
MovingPuzzle	Denkspiel	Ravensburger Interactive	49	01/98
NetSkat	Kartenspiel	CDV	40	03/98
Operational Art of War	Hexagonstrategie	Talonsoft	48	09/98
Pandoras Box	Denkspiel	Microsoft	30	10/99
Pinky and the Brain	Denkspiel	Dreamworks Interactive	39	03/99
PoliceQuest - SWAT 2	Echtzeittaktik	Sierra Studios	48	09/98
PuzzleTrouble	Denkspiel	Soft Enterprises	42	08/00
ran Trainer 3	Fußballmanager	United Software	49	02/00
SevenYearsWar	Echtzeitstrategie	CDV	48	04/98
ShadowWatch	Strategie	RedStormEntertainment	45	04/00
Soldiers at War	Rundenstrategie	SSI	42	06/98
South Park - Chef's Luv Shack	Denkspiel	Acclaim	36	02/00
Spunky	Denkspiel	BMS Modern Games	48	04/98
Starship Soldiers	Echtzeittaktik	Silicon Dreams	49	06/00
Terra Inc.	Strategie	Blackstar Multimedia	45	11/97
Titanic	Strategie	USM	29	12/98
Wall Street-Tycoon	Wirtschaftssimulation	Lumis	16	06/00
WetAttack	Wirtschaftssimulation	CDV	52	08/99

Marktüberblick

Der Spielehardware-Markt auf einen Blick

Mit unseren Referenzprodukten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen angehen. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F57	04/99	DM 1.120,-	87%
ViewSonic	PT775	04/99	DM 1.049,-	82%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	04/99	DM 759,-	81%
Elsa	Ecomo Office	04/99	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	04/99	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Samsung	SyncMaster 900p	04/99	DM 999,-	82%
Iiyama	VisionMaster 450	03/98	DM 900,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision 975	04/99	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996F	04/99	DM 980,-	72%

Soundkarten

CreativeLabs	SBLive!Player 1024	01/00	DM 149,-	92%
VideoLogic	SonicFury	10/00	DM 270,-	88%
TerraTec	DMX XFire 1024	10/00	DM 120,-	85%
TerraTec	XLeratePro	09/99	DM 179,-	84%
VideoLogic	SonicVortex2	09/99	DM 159,-	84%
Diamond	Monster Sound MX300	01/99	DM 149,-	83%
Hoontech	SoundTrackDigitalXG	-	DM 179,-	81%
TerraTec	SoundSystemDMX	09/99	DM 279,-	80%
Guillemot	MaxiSoundMuse	10/00	DM 80,-	79%
Guillemot	MaxiSound Fortissimo	01/00	DM 99,-	79%

Grafikkarten

Asus	AGP-V7700 Deluxe	10/00	DM 800,-	93%
Hercules	3D Prophet II GTS 64MB	07/00	DM 999,-	92%
Asus	AGP-V7700 Pure	07/00	DM 799,-	91%
Creative	3D Blaster GeForce2	07/00	DM 799,-	90%
Elsa	Gladiac	07/00	DM 850,-	90%
Hercules	3D Prophet II GTS 32MB	07/00	DM 799,-	90%
Leadtek	WinFast GeForce2 GTS	08/00	DM 799,-	90%
3dfx	Voodoo5 5500AGP	07/00	DM 750,-	86%
Guillemot	3DProphet DDR-DVI	02/00	DM 620,-	84%
Asus	AGP-V6800 Deluxe	03/00	DM 680,-	84%
Elsa	Erazor X2	02/00	DM 630,-	83%
Creative	3D BlasterAnnihilatorPro	02/00	DM 550,-	83%
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/00	DM 550,-	82%
Elsa	Erazor X	01/00	DM 500,-	81%
Asus	AGP-V6600 Pro64 Pure	06/00	DM 650,-	80%
Creative	3D Blaster Annihilator	12/99	DM 499,-	80%
Guillemot	3D Prophet	12/99	DM 500,-	80%
Ati	Rage Fury MAXX	03/00	DM 599,-	75%
Asus	AGP-V3800 Ultra Deluxe	09/99	DM 520,-	74%
3dfx	Voodoo3 3500 TV	10/99	DM 569,-	73%
Matrox	Millennium G400 MAX	09/99	DM 480,-	72%
Diamond/S3	Viper II Z200	04/00	DM 370,-	72%
Guillemot	MaxiGamer Xentor 32	08/99	DM 479,-	72%
ATI	RageFuryPro	12/99	DM 389,-	71%
3dfx	Voodoo3 3000AGP	06/99	DM 329,-	71%
3dfx	Voodoo3 3000PCI	02/00	DM 329,-	71%
Elsa	Erazor III Pro	12/99	DM 399,-	71%
Matrox	Millennium G400 32 MB	08/99	DM 369,-	70%
3dfx	Voodoo3 2000	08/99	DM 229,-	68%

Joysticks ohne Force Feedback

Microsoft	Precision Pro	02/98	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3DStick	11/98	DM 129,-	86%
Logitech	WingMan Extreme Digital30	12/99	DM 79,-	83%
ACTLabs	Eaglemax	04/98	DM 89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	DM 89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick2000	-	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	04/98	DM 69,-	79%
CH Products	F-16Fighterstick	04/98	DM 190,-	79%
Genius	MaxFighterF-31D	-	DM 99,-	78%
Guillemot	Jet Leader 3D	06/98	DM 69,-	75%
Logitech	WingMan Interceptor	-	DM 99,-	74%
Boeder	CrossCheckUSB	10/00	DM 70,-	
Fanatec	F-22 Twister	-	DM 69,-	73%
InterAct	SpeedLink MK27	07/00	DM 40,-	72%

Joysticks mit Force Feedback

Microsoft	SW Force Feedback Pro	11/97	DM 239,-	86%
Logitech	WingMan Force	01/99	DM 199,-	86%
Guillemot	JetLeader Force Feedback	11/99	DM 199,-	80%
Genius	MaxFighter	08/00	DM 199,-	80%

Gamepads

Microsoft	Game Pad Pro	11/99	DM 89,-	Award, 86%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	DM 115,-	Award, 82%
Logitech	WingManGamepad Extreme	10/99	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	DM 99,-	80%
Saitek	P750	03/00	DM 69,-	80%
Gravis	GamePadPro	02/98	DM 49,-	Award, 80%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	DM 129,-	79%
Saitek	P2000	09/00	DM 99,-	78%
InterAct	HammerHeadDigital	02/00	DM 89,-	78%
Microsoft	SW Gamepad	02/98	DM 69,-	78%
Genius	MaxFireDigitalForce	03/00	DM 70,-	77%
Zykon	Virtual Twister	12/99	DM 79,-	77%
Creative	GamePadCobra	-	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3DPad	-	DM 99,-	76%
Logitech	WingManGamepad	-	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	08/98	DM 89,-	74%
Microsoft	SWP&P GamePad	07/00	DM 45,-	74%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Thrustmaster	Formula ProDigital	07/00	DM 199,-	85%
SideWinder	SW Precision RacingWheel	11/99	DM 179,-	83%
Thrustmaster	FormulaSuperSport	-	DM 179,-	81%
Saitek	R4RacingWheel	-	DM 179,-	76%
Thrustmaster	FormulaSprint	-	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	LeMans	03/98	DM 149,-	74%
Saitek	R100 Racing Wheel	12/99	DM 129,-	72%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Microsoft	SWFFWheelUSB	10/00	DM 300,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	DM 349,-	83%
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	DM 249,-	82%
Saitek	R4ForceWheel	12/98	DM 279,-	82%*
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	DM 299,-	78%*
InterAct	V4 FF Racing Wheel	03/99	DM 249,-	69%*

Spielemäuse

Microsof	IntelliMouse Explorer	11/99	DM 120,-	86%
Kärna	Razer Boomslang2000	06/00	DM 199,-	83%
Logitech	MouseMan Wheel Optical		DM 100,-	82%
Microsoft	IntelliMousewith IntelliEye	06/00	DM 90,-	82%
Microsoft	IntelliMouseOptical	06/00	DM 120,-	81%
Saitek	GM1	06/00	DM 70,-	80%
Logitech	ForceFeedback-Mouse	11/99	DM 180,-	79%
Logitech	WMGaming Mouse	06/00	DM 79,-	78%
Genius	KYE NetScroll Optical	06/00	DM 100,-	77%

* Abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen hinter der Wertung gekennzeichnet.

Kauftipps der Redaktion

Monitore (17/19 Zoll)

Referenz
Eizo FlexScan F57 (17 Zoll)



Preistipp
Taxan Ergovision 975 (19 Zoll)

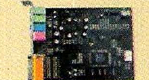


Soundkarten

Referenz
Creative SB Live! Player 1024



Preistipp
Guillemot MS Muse



Grafikkarten

Referenz
Asus AGP-V7700 Deluxe



Preistipp
3dfx Voodoo3 2000



Joysticks ohne Force Feedback

Referenz
Microsoft Precision Pro



Preistipp
Saitek Cyborg Stick 2000



Joysticks mit Force Feedback

Referenz
Microsoft SW Force Feedback Pro



Preistipp
Guillemot Jet Leader Force Feedback



Gamepads

Referenz
Microsoft Game Pad Pro



Preistipp
Creative GamePad Cobra



Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Referenz
Thrustmaster Formula Pro Digital



Preistipp
Saitek R100 Racing Wheel



Lenkradsysteme mit Force Feedback

Referenz
Microsoft SW FF Wheel USB



Preistipp
InterAct V4 FF Racing Wheel



Spielemäuse

Referenz
Microsoft IntelliMouse Explorer



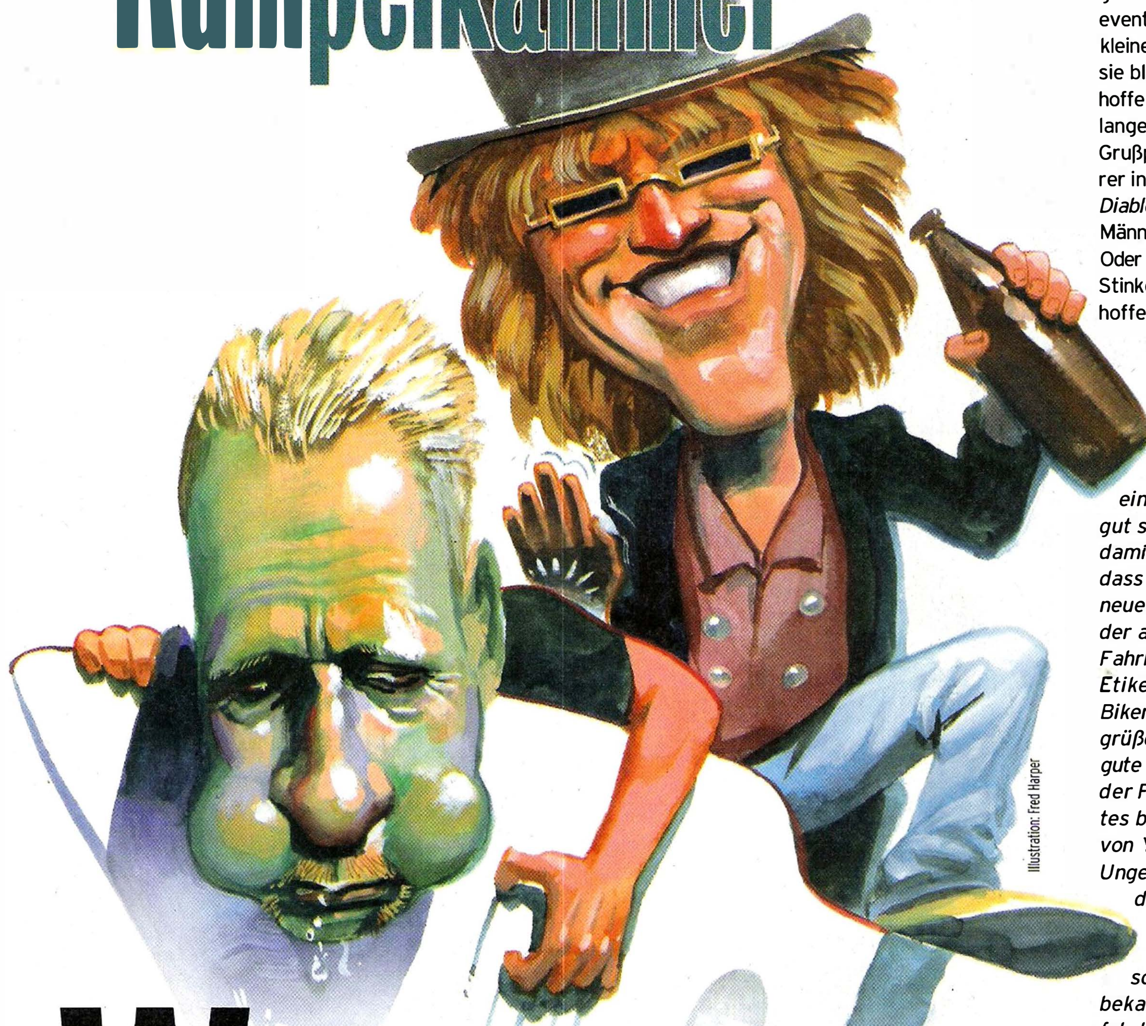
Preistipp
Microsoft IntelliMouse with IntelliEye



Hotline

Hersteller	Webadresse	Hotline-Nummern
3Com	www.3com.de	(089) 25 00 00
3dfx	www.europe.3dfx.com	(01805) 17 76 17
Abit	www.abit.nl/german	(0031) 7 73 20 44 28 (Amor)
Acer	www.acer.de	(0800) 2 24 49 99
Act Labs	www.actlab.com	(0541) 12 20 65 (Profisoft)
Adaptec	www.adaptec-europe.com	(089) 4 56 40 60
AMD	www.amd.de	(089) 45 05 30
AOpen	www.aopencom.de	(01805) 55 91 91
Asus	www.asuscom.de	(02102) 9 59 90
Ati Technologies	www.ati.com	(089) 66 51 50
A-Trend	www.a-trend.com	(0031) 2 43 78 88 09
AVM	www.avm.de	(030) 3 97 60
Aztech Labs	www.aztech.de	(06145) 95 25
Boeder	www.boeder.de	(06196) 90 36 00
Brother	www.brother.de	(01805) 00 24 90
Canon	www.canon.de	(02151) 34 95 55
CH Products	www.chproducts.com	(0541) 12 20 65 (Profisoft)
Compaq	www.compaq.de	(01803) 22 12 21
Creative	www.creative.com	(0130) 81 51 01
Cyrix	www.cyrix.com	(0130) 81 38 39
Daewoo	www.daewoo.de	(06033) 9 69 10
Dell	www.dell.de	(01805) 22 44 65
DFI	www.dfi.com	(0421) 5 65 68 11
Diamond/S3	www.diamondmm.de	(08151) 26 63 30
Eizo	www.eizo.de	(02153) 73 30
Elsa	www.elsa.de	(0241) 60 60
Endor Fanatec	www.endor.de	(0871) 9 22 10
Epox	www.elito-epox.de	(09241) 9 91 70
Epson	www.epson.de	(01805) 23 41 50
FIC	www.fica.com	(0241) 94 98 40
Fujitsu-Siemens	www.fujitsu-siemens.de	(0821) 80 40
Fujitsu	www.fujitsu.de	(089) 32 37 80
Gateway 2000	www.gateway2000.de	(0800) 1 82 52 65
Genius	www.kye.de	(02173) 97 43 21
Gigabyte	www.gigabyte.de	(040) 25 33 04 10
Guillemot	www.guillemot.de	(09122) 88 60
Haudenlukas.de	www.haudenlukas.de	Reiner Onlineshop
Hauppauge	www.hauppauge.de	(02161) 69 48 80
Hewlett Packard	www.hewlett-packard.de	(0180) 5 32 62 22
Highscreen	www.vobis.de	(0190) 78 77 76 (2,40 DM/Min.)
Hitachi	www.hitachi-eu.com	(0211) 5 28 30
Hoontech	www.hoontech.com	(07152) 39 88 80
Hyundai Electronics	monitor.hei.co.kr	(06142) 92 12 73
IBM	www.ibm.de	(01803) 31 32 33
Iiyama	www.iiyama.de	(0800) 1 00 34 35
Intel	www.intel.de	(089) 99 14 30
Interact/Jöllenbeck	www.interact-europe.de	(01805) 12 51 33
Iomega	www.iomega.com	(0130) 82 94 46
Kyocera	www.drucker.kyocera.de	(0800) 1 87 18 77
Labtec	www.labtec.com	(0811) 99 71 30
Lexmark	www.lexmark.de	(0800) 5 39 62 75
LG Electronics	www.lge.de	(021) 54 49 20
Logitech	www.logitech.de	(089) 89 46 70
Matrox	www.matrox.de	(089) 6 14 47 40
Maxdata/Belinea	www.maxdata.de	(02365) 95 20
Maxtor	www.maxtor.com	(089) 9 62 41 90
Microsoft	www.microsoft.de	(089) 3 17 60
Miro Displays	www.miro.de	(06102) 3 66 70
Mitsubishi	www.mitsubishi.de	(02102) 48 67 70
Mitsumi	www.mitsumi.de	(02131) 9 25 50
Motorola	www.motorola.de	(0611) 3 61 10
MSI Computer	www.msi-computer.de	(069) 40 89 30
NEC	www.necd.de	(089) 96 27 40
Nvidia	www.nvidia.com	(001408) 6 15 25 00
Oki	www.oki.de	(0211) 5 26 60
PC Spezialist	www.pcspezialist.de	(0521) 9 69 62 00
Pearl	www.pearl.de	(07631) 36 00
Philips	www.philips.de	(01805) 35 67 67
Pioneer	www.pioneer.de	(02154) 91 30
Plextor	www.plextor.com	(00322) 7 25 55 22
QDI Legend	www.qdi.nl/german	(040) 61 13 53 16
QMS	www.qms-gmbh.de	(089) 6 30 26 70
Quantum	www.quantum.com	(069) 9 50 76 70
Quickshot	www.quickshot.com	(04181) 88 92 (Verkosoft)
Saitek	www.saitek.de	(089) 5 46 75 70
Samsung	www.samsung.de	(01805) 12 12 13
Seagate	www.seagate.de	(089) 14 30 50 00
Shuttle	www.spacewalker.com/german	(04121) 47 66
Sony	www.sony.de	(069) 13 88 80
Soyo	www.soyo.de	(0441) 20 91 00
Targa (Actebis)	www.targa.de	(01805) 82 74 27
Taxan	www.taxan.de	(0201) 7 99 04 00
Tekram	www.tekram.de	(02102) 3 02 80
Teles	www.teles.de	(030) 3 99 28 00
TerraTec	www.terratec.de	(02157) 8 17 90
Thrustmaster	www.thrustmaster.com	(09122) 88 60
Trust	www.trust.com	(0800) 0 08 78 78
VIA Tech	www.viatech.com	-
VideoLogic	www.videologic.com	(06103) 9 34 70
Viewsonic	www.viewsonic.de	(02154) 9 18 80
Western Digital	www.westerndigital.com	(089) 9 22 00 60
Wortmann Terra	www.wortmann.de	(05744) 94 40
Yamaha	www.yamaha.de	(04101) 30 30
Zykon	www.zykon.com	(06162) 91 40 72
Zyxel	www.zyxel.de	(01805) 21 32 47

Rossis Rumpelkammer



Was haben Herr Raab und ich gemeinsam? Nein, nicht die bescheuerte Frisur – wir begeben uns gelegentlich in Gefahr! Als der Lockruf des Achterbahn Verlages ertönte, neben dem neuen Werner-Spiel *Asphaltbrenner* auch den Werner-Erfinder Brösel kennen zu lernen, kannte ich kein Halten. Ungeachtet der Gefahren machte ich mich auf den – durch Flugzeuge, gebaut für Menschen im Zwergenformat, unnötig erschwerten – Weg gen Kiel. Durch die illustre Gesellschaft der hier bereits versammelten Kollegen anderer Magazine bahnte ich ellbogentechnisch meinen Weg, um Meister Brösel von Antlitz zu Antlitz gegenüberzustehen und seinen Worten lauschen zu können.

Wie die Kieler Bucht mit Bayern gefüttert wird, erfahrt ihr auf Seite 228

ETIKETTE

Da ich jetzt weiß, dass du auch ein guter Ansprechpartner in Sachen Motorrad bist, hab ich auch noch einige Fragen zu diesem Thema. Ich bin seit gut einem halben Jahr stolzer Besitzer einer Harley, also noch nicht mal Bierholer. Kann man die Beförderung zum Bierholer eigentlich durch spektakuläre Stürze oder eventuelle Verfolgungsjagden mit den kleinen blauen (jawohl in Österreich sind sie blau!) Männchen beschleunigen? Ich hoffe doch sehr, da zwei Jahre eine sehr lange Zeit sind. Und noch einmal zum Grußproblem: Darf man als Chopperfahrer in beschlagener Lederrüstung (zuviel *Diablo* gespielt) diese komischen bunten Männer auf japanischen Flitzern grüßen? Oder werden diese generell mit dem Stinkefinger begrüßt? Ein auf Antwort hoffender Motorrad und PC-Games-Fan

Grüße, Flo.

Ein lebensverneinender Fahrstil kann zwar deinen Ruf bei den Hinterbliebenen festigen, jedoch sind die zwei Jahre Frist eine eiserne Regel. Und das ist auch gut so. Will doch damit die Evolution sicherstellen, dass man sich nicht ständig an einen neuen Bierholer gewöhnen muss, weil der alte wieder mal irgendwo am Fahrbahnrand klebt. Bezüglich der Etikette und der Handhabung des Bikergrußes würde ich dir raten zu grüßen, sofern du kannst. Und das hat gute Gründe! Da ich selbst bekennender Fahrer eines japanischen Produktes bin (einem Miró der Motorisierung von Yamaha), könnte ich einer der Ungegrüßten sein. Solltest du aber den Gruß vergessen, wäre ich dir auch nicht böse, da mir die Beschaffenheit deines Schlachtschiffes aus Milwaukee durchaus bekannt ist und Japanräder deinen fahrbaren Betonmischer auf jeder Straße nicht nur überholen, sondern auch umrunden können. Vielleicht bekommst du es nur nicht immer mit, da dein heftig schüttelnder Bolide die Realität etwas verwackelt. Ich stelle mich aber gerne für eine Demonstration zur Verfügung. Die Spaßverderber (egal welcher Farbe) sollte man tunlichst vorsichtig behandeln, da sie unter Umständen zu emotionaler Gefühlssteuerung tendieren könnten, welche sich in Form diverser Strafzettel niederschlagen könnte.

GEWALT

Ahoi, oh du großer Leserbriefonkel.

Ich habe mal eine Frage zu Gewalt in Computerspielen. Allerdings nicht zur Gewalt an sich, sondern wie damit (insbesondere in Fachzeitschriften) umgegangen wird. Ich meine, ständig,

wenn dieses Thema angesprochen wird, kommt von Leuten wie unter anderem auch dir zuallererst ein „das wurde schon besprochen“ oder „das Thema wird langsam langweilig“ o.Ä. Was soll das? Wollt ihr uns vorschreiben,
welches Thema interessant ist und welches nicht? Ich kann mich noch an die Umfrage zum Thema Gewalt erinnern: die Beteiligung soll ja gewaltig gewesen sein. Auch in eurer letzten Ausgabe fängt der erste Brief an die Redaktion mit einem „ [...] und war froh, dass es nicht in irgendeiner Weise manipuliert oder zensiert war (kein grünes Blut etc.)“ an. Anscheinend ist das wirklich ein Thema, über das verhältnismäßig viele Leute reden wollen – ihr lasst uns nur einfach nicht.

Ich erwarte nicht, dass sich sofort etwas ändert, aber reden kann doch nicht schaden, oder?

Lightbringer

Dass dieses Thema bei unserer Leserschaft von großem Interesse ist, steht außer Frage. Aber ist es denn sinnvoll, jeden Monat ähnlich lautende Statements zu drucken? Wie oft wollt ihr es denn lesen? Ich bin schon

Ihr lasst uns einfach nicht

beschwert sich Lightbringer

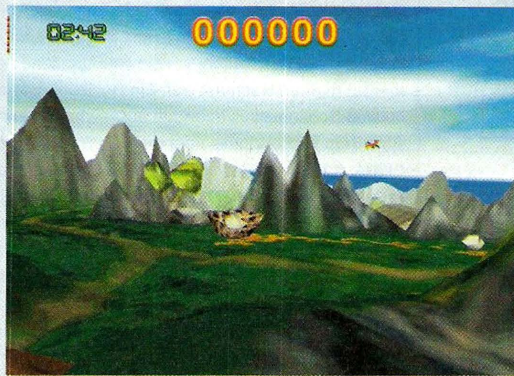
der Meinung, dass auf diesen Seiten die Musik gespielt wird, die ihr pfeift, aber das bedeutet nun nicht, dass ich dem ZDF Konkurrenz machen möchte und im Guinness Buch der Rekorde den Eintrag für die meisten Wiederholungen an mich reißen will. Vielleicht ist es dir ja aufgefallen: Wenn wirklich zu diesem Thema etwas Neues oder eine interessante Meinung vorliegt, erscheint das auch mit schöner Regelmäßigkeit. Dass die meisten von uns – indiziertes Spiel – gerne spielen, aber dennoch nicht unsere zwischenmenschlichen Kontakte mittels Einsatz einer Kettensäge bereichern, versteht sich ja wohl von selbst und muss nicht jeden Monat neu betont werden, oder?

Stiftung Rossitest



Mutation der Moorhühner

„Entdecken Sie die Hühnerjagd in einer völlig neuen Dimension: Mit *Killerhuhn 3D* bringt Ari Data jetzt ein Spiel auf den Markt, in dem man aus der Ich-Perspektive durch eine virtuelle 3D-Welt läuft und die gemeinen Killerhühner abschießen muss. Aber Vorsicht, die Hühner schießen zurück!“ So lautet der Pressetext zum neuen Adrenalinschocker, der demnächst die Wühltische bekannter Kaufhäuser verzieren wird. Spontan würde mir ja dazu einfallen, dass die Welt auf so ein originelles Ballerspiel gewartet hat. So sehr wie eine Katze auf ein Katzenhaus. Natürlich sind die Moorhühner Kult, aber deswegen gleich anzunehmen, dass jeder Tatstatur-Besitzer Schlange steht, um auf alles zu ballern, was nur entfernt nach Feder aussieht, halte ich doch für etwas übertrieben. Zwar kann auch der 3D-Ansicht keineswegs eine gewisse Popularität abgesprochen werden, aber was der zahlenden Kundschaft dann wirklich geboten wird, fällt dann doch mehr in den Themenbereich der Mutationen. Haben die Jungs denn nicht verstanden, dass die Moorhühner einen liebenswerten Charme hatten, den die ausgeklügeltste 3D-Engine nicht emulieren kann? Und wollen wir wirklich zurückschießende Hühner? Was kommt als Nächstes? Hühner mit künstlicher Intelligenz, die sich zusammenrotten und den Standort des Spielers angreifen? Ist die geschickte Auswahl der Waffen der entscheidende Funfaktor bei der virtuellen Hühnerjagd? Wurde auch die Ballistik meiner Geschosse realistisch berechnet? Wie lebensecht ist das Flugverhalten der Hühner? Wie schnell kann ein Kamikaze-Huhn im Sturzflug beschleunigen? Viele Fragen um dieses Produkt, die mich bewegten. Aber die wichtigste Frage blieb unbeantwortet: Wer braucht das?



LÄCHERLICH Ein bildschönes Bergpanorama kann keine spielerischen Schwächen kaschieren.

AKUSTISCH

Hi!

Leider muss ich mal Kritik an euren Heft-CDs üben! Die Menüs und das ganze Layout sind sicherlich genial, aber immer, wenn ich eure CD in mein Laufwerk schiebe, tut es entweder a) knacken und knistern wie ein Wildschwein, das durchs Unterholz trampelt oder b) röhren wie ein startendes Flugzeug oder sogar beides! Auf jeden Fall muss ich immer Angst haben, dass mir mein Rechner um die Ohren fliegt, bei dem infernalischen Getöse, das er mit euren CDs veranstaltet! Nun mögt ihr sagen, ich habe ein kaputtes Laufwerk, das kann auch gut angehen, aber das Blöde ist, dass das mit den vorangehenden Laufwerken auch so war. Ansonsten finde ich eure Zeitschrift ziemlich gut, besonders über Rainers Einsichten und Ratschläge kann ich mich herrlich amüsieren. Weiter so!

TheNitroRider

Als wir deine Mail lesen mussten, waren wir tief erschüttert. Jürgen, der für die CDs verantwortlich ist, fand tagelang keinen Schlaf, weil er den Fehler nicht zuordnen konnte. Studien am örtlichen Flughafen erga-

Ich muss immer Angst haben

befürchtet TheNitroRider

ben keinerlei logischen Zusammenhang zwischen den CDs und betreffendem Geräusch. Vielleicht sollte uns der Vergleich mit dem Wildschwein weiterbringen? Da kein Schwein (erst recht kein wildes) bereit war, uns behilflich zu sein, wurde ich gezwungen, diesen Part zu übernehmen. Unsere Studien ergaben, dass unsere CDs unmöglich derartig trampeln, schnaufen, husten und bayerisch fluchen können! Vielleicht handelt es sich in deinem Fall um eine Unwucht, die ich aber kaum im Wald demonstrieren konnte. Da es sich hierbei um einen Einzelfall handelt, bin ich auf vage Vermutungen angewiesen. Hast du das Laufwerk richtig herum eingebaut – fallen die CDs automatisch beim Ausfahren der Klappe heraus? Sind die Geräusche auch schon anderen Personen aufgefallen, oder treten sie nur auf, wenn du alleine im Raum bist? Hörst du öfter merkwürdige Stimmen? Schick mir doch bitte eine dieser CDs zu, damit ich mich selbst davon überzeugen kann. Ich lasse ein Tonband mitlaufen und würde dich über die akustische Entwicklung auf dem Laufenden halten.

NEWCOMER

Hallo!

Vor kurzem kam mir und ein paar Kollegen die Idee, ein Online-Spielemagazin zu machen. Nun wollte ich euch fragen, wie wir da anfangen sollten bzw. wo man sich da anmelden muss usw. Denn das Coole bei der Sache: Man bekommt alle Spiele gratis als Rezensionsware. Wir spielen gerne und können HTML. Wir bitten um eine Antwort!

MfG: Claus Eggersberger

Ich hege den leisen Verdacht, ihr wollt nur mal eben Spiele abgreifen. Ist ja ver-

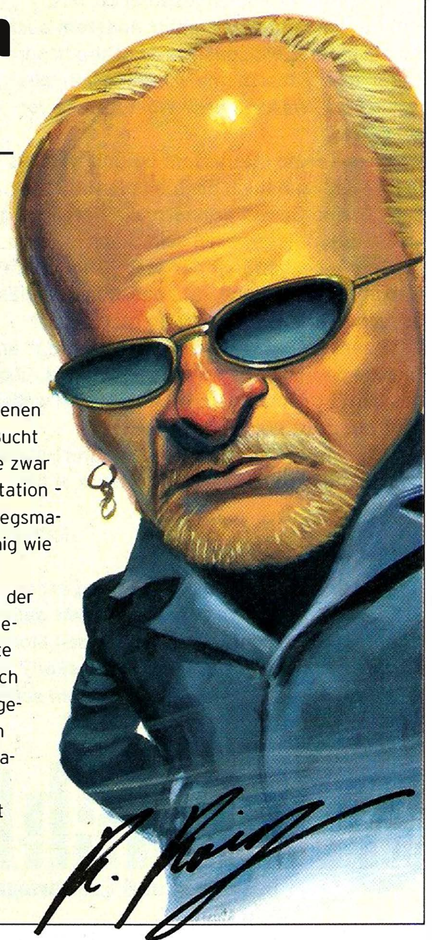
ständlich. Und es geht ja auch ganz einfach. Erstellt eine professionelle Seite, macht euch einen Namen, indem Ihr monatlich ein paar User darauf lockt (halb so wild – eine Million Hits/Monat sollten für den Anfang reichen) und schon werden euch die Muster förmlich aufgedrängt. Einen kleinen Haken hat die Sache leider, den ich euch nicht verschweigen will: Wenn ihr das schafft, habt ihr so viel zu tun, dass ihr keine Zeit mehr zum Spielen haben werdet. Wenn ihr aber die Aktion nur abziehen wollt, um an eure Games zu kommen, würde ich euch raten, lieber ein paar Stunden pro Woche einen Nebenjob anzunehmen und von dem Geld die Spiele im Laden zu kaufen, was mit sehr viel weniger Arbeit verbunden ist.

Rainers Einsichten

Wie wichtig sind statische Horizonte für Redakteursseelen?

Fortsetzung von Seite 226

Mit Freude konnte ich feststellen, dass Rötger Feldmann trotz seines Ruhmes ein Mensch wie du und ich geblieben ist, ein Typ, wie er überall von der Polizei verhaftet wird. Nach tiefen Einblicken in Grafik und Programmierung des Spiels wurde endlich ein schmerzlich vermisstes Mittagessen angeboten. Meine feinen Instinkte ahnten bereits Ungutes. Gemäß einem alten Kieler Brauch wurde das Essen nicht in geschlossenen Räumlichkeiten serviert, sondern mitten in der Kieler Bucht auf einem Schiff. Ein schmucker Ausflugsdampfer hätte zwar wirklich nicht zu Brösel gepasst, aber diese eiserne Mutation – nach Auskunft ein Schnäppchen aus Beständen der Kriegsmarine – flößte mir kein rechtes Zutrauen ein, ebenso wenig wie das heranziehende Gewitter. Obwohl mir glaubhaft versichert wurde, dass dies noch kein Sturm war und es in der Kieler Bucht bestimmt keine Haie gäbe, ließ ich die angebotenen Buletten liegen, verzichtete dankend und setzte mental meinen Nachlass auf. Ein Horizont, der sich durch heftige Schlingerbewegungen auszeichnet, kann nicht gesund sein (ich erinnere nochmals an meine bayerischen Gene). Am Ende ähnelte mein Teint doch stark der Milka-Kuh (nur etwas grüner) und die im Magen verblieben Kalorien beliefen sich auf unter Null. Ich hoffe, ihr wisst meine Opferbereitschaft zu würdigen. Was es nun aber mit dem Spiel *Asphaltbrenner* auf sich hat, erfahrt Ihr im News-Teil dieser PC Games.



Vom Links- zum Rechtsträger

mutiert Martin

LINKSTRÄGER

Hallo Rainer,

die PC Games ist ja dafür bekannt, exklusive Fotos von Stars zu liefern. Was mir aber im Inhaltsverzeichnis 10/00 sofort ins Auge gesprungen ist, hat mich dann doch verwundert. Seven of Nine (Jeri Ryan) hat sich extra für euer Foto noch einmal operieren lassen (dieses Mal am Kopf)! Ihr Borg-Implantat wurde von der linken Schläfe auf die rechte Schläfe transplantiert. Sie kann ja schließlich nicht so einfach wie wir Männer vom Linksträger zum Rechtsträger wechseln – oder etwa doch?

Besten Gruß: Martin

Da mir Wechselträger irgendwie suspekt sind, kann ich deinen Unmut durchaus verstehen. Ich schmetterte betreffendes Foto auch gleich dem Verantwortlichen mit der Forderung um Buße unter die erschrockenen Augen. Die darauf folgende Erklärung brachte mich aber mental ins Straucheln. Betreffender Person waren durchaus die Seitenverhältnisse dieser Dame geläufig, aber schweren Herzens wurde beschlossen, das Bild zu spiegeln, was dem Aussehen der Seite zugegebenerweise durchaus förderlich ist. Und glaube mir: Wenn Jeri diese Seite gesehen hätte, würde sie aus ästhetischen Gründen ihr Implantat auch so tragen. Wir haben somit nur der Realität etwas auf die Sprünge geholfen.

MUSENKUSS

An den lieben Rossi:

Als ich mich aus unerfindlichen Gründen durch dein virtuelles Heim kämpfte, kam mir eine tolle Idee! Auf mit dir ins Tonstudio (du darfst deine Saufkumpanen mitnehmen!) und grölt doch einfach ein bisschen in die Mikrofone. Mit politischen Parolen wie „Ohne Unterhose gegen die Gewalt!" kannst du deine wohltätige Ader beruhigen und um Geld zu verdienen, empfehle ich etwas seichtere Muse wie „Ich bin so schön, ich bin so toll, ich bin Rainer auf Alkohol!"

Ich grüße dich, Norbert

Deine Anrede verursachte ratlose Blicke bei uns. An wen sollte diese Mail gehen? Da wir keinen „lieben Rossi" gefunden haben,

Wir bitten um Antwort

fordert Claus

nimmst du hoffentlich auch mit meiner Antwort vorlieb. Schon mehrmals küssten meine Träume von Merchandise-Artikeln den harten Boden der Realität. Man denke nur an die PC Games mit kostenlosem Schokoriegel, die legendäre (nichtsdestotrotz unverkäufliche) Rossisocke oder den RRRR (Rossis Rattenverleih Rent a Ratz). Ich befürchte, dass auch deine Idee, so putzig sie auf den ersten Blick auch wirken mag, weniger haltbar als eine Seifenblase in einem Raum voller Katzen ist. Zudem ist dir noch ein entscheidender Denkfehler unterlaufen! Sollten meine Kumpels wirklich mit ins Studio kommen, findet man unmittelbar danach bestimmt kein funktionstüchtiges Mikro mehr – und vielleicht nicht einmal mehr ein Tonstudio.

INTERNET

Moin Rainer!

Das Lob an eure Zeitung spar ich mir hiermit, da das eh in jeder Ausgabe x-mal geschrieben wird. Ich habe von einigen sogenannten Experten gehört, dass sie meinten, das Internet habe in der Zukunft ausgedient. Ich kann mir das gar nicht vorstellen – zwar, dass es über andere Medien auch erreichbar ist, wie Telefon oder Fernseher, aber ich kann mir nicht vorstellen, dass das Internet irgendwann abgeschafft wird. Oder dass einige Internetfirmen sich übernehmen und Konkurs anmelden müssen. Ich hoffe du schreibst mir deine Meinung zu diesem Thema!

Ciao: @ndi

Keine Ahnung, welche Experten du meinst und wie sich die Meinung begründet. Natürlich gehen immer wieder Firmen pleite oder verschwinden aus sonstigen Gründen. Dies ist aber eine Pauschale und hat nix mit dem Internet zu tun. Das Web hat eine Branche hervorgebracht, die wirklich zukunftsträchtig ist und als eine der wenigen noch mit zweistelligen Zuwachsraten aufwarten kann! Und bei der momentanen (zudem noch stetig steigenden) Anzahl von Usern hat das Internet alles andere – nur nicht ausgedient. Im Gegenteil! Wir stehen erst am Anfang einer rasanten Entwicklung.

The Dome Games **ABO-ANGEBOT**



gewinnt!

Wer jetzt für PC Games mit CD, PC Games Plus oder PC Games mit DVD einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön **gratis** die Spiele-Compilation **„The Dome Games"**. Das sind **fünf** Top-PC-Spiele in einer Packung.

Anstoss 2 Gold: Die Fußball-Trainer- & Management-Simulation, die alles hat: sogar die integrierte Erweiterung *Anstoss 2 - Verlängerung*. **PC Games-Wertung: 89%**

Civilization II ist der verbesserte Nachfolger des legendären Civilization, mit dem das Genre der Strategie-Aufbausimulation, geschaffen wurde. **PC Games-Wertung: 90%**

Mechcommander: Im Original-*BattleTech*-Universum schlüpfen Sie in die Rolle eines Commanders, der eine Battle-Mech-Einheit aufbaut, trainiert und steuert.

Monopoly: Einen Bankirrtum zu Ihren Gunsten können wir Ihnen nicht versprechen, aber dafür viele Stunden Spielspaß mit der 3D-Version von *Monopoly*.

N.i.c.e. 2 bietet nicht nur eine realistische Rennsportsimulation, sondern als Extramodus auch Arcade-Fun mit skurrilen Tunings wie z. B. Nagelkanonen. **PC Games-Wertung: 87%**



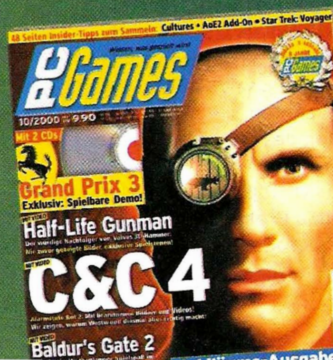
Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an:
COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

PC Games im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Europas großes PC-Spiele-Magazin



☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM und Vollversion. (DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausgabe; ÖS 1.435,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games, PC Games PLUS und PC Games mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
(Lieferung nur, solange der Vorrat reicht)

„The Dome Games" (Art.-Nr. 2032)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Leser fragen PC Games antwortet

Fragen? Anregungen? Kommentare?

Wir freuen uns, von Ihnen zu hören: Schreiben Sie an

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail:
leserbrief@pcgames.de



■ ALARMSTUFE ROT
Nur PC-Games-Leser durften eine Demo-Testfahrt auf dem Kurs von Suzuka unternehmen.

Die Kurve gekratzt

Wie gut die Grafik von *Grand Prix 3* ist, war ja schon auf den Screenshots zu sehen. Aber erst dank eurer spitzenmäßigen Demo hab ich herausgefunden, dass das Spiel ohne Ruckeln auf meinem PC läuft. Super! Natürlich bin ich gleich losgezogen, um mir *Grand Prix 3* zu holen. Danke für dieses tolle Geburtstagsgeschenk!

Lars Schmid, Wuppertal

Thema Vollversion: Zur Ausgabe 10/2000 hatten wir als weltweit (!) einziges Spielemagazin die Möglichkeit, die voll spielbare Demo-Version von Grand Prix 3 auf die Heft-CD zu packen. Angesichts der Tatsache, dass Zigtausende von PC-Spielern seit Monaten auf diese Demo warten und es diese Version auch nicht zum Herunterladen im Internet gibt, haben wir uns für dieses ganz spezielle Geburtstagsgeschenk entschieden. Und wie wir aus vielen Zuschriften wissen, hat dies viele Leser sehr glücklich gemacht. Thema Mittermeier: Leider lässt es Michaels enger Terminkalender (Tournee, TV-Auftritte etc.) nicht zu, eigens für die Cover-CD die Episoden einzustudieren. Aber wer weiß, vielleicht können wir ihn zu einem Gastauftritt überreden.

Moorhuhn 2

Ist ja alles gut und schön, dass ihr *Moorhuhn 2* eine ganze Seite Test widmet und es ordentlich „abwatscht". Aber warum habt Ihr das immerhin kostenlos downloadbare Spiel nicht gleich auf die Cover-CD gepackt?

Michaela Saubermann, Fulda

Natürlich hat sich PC Games wie viele andere Magazine auch um eine Genehmigung bemüht. Leider ist dies aufgrund der Verträge der Moorhuhn-Macher bei Phenomedia mit www.computerchannel.de (nur unter dieser Adresse ist der Download möglich) und Ravensburger Interactive (bieten das Spiel für 25 Mark auf CD an, siehe Test in dieser Ausgabe) nicht möglich. Daher wurde es uns im Gegensatz zur Original Moorhuhnjagd nicht gestattet, das Spiel auf die CD zu nehmen.



■ DUMMES HUHN
Teil 2 der Moorhuhnjagd gibt mittlerweile auch zum Kauf: Mit dem Ex-Werbespiel verdienen die Moorhuhn-Väter inzwischen gutes Geld.

Mittermeier's Lost Level

Wo war eigentlich die Vollversion, die ich als langjähriger Leser der PC Games zum Jubiläum gewohnt bin? Ich hoffe, ihr könnt da antworten! Aber mein eigentliches Anliegen ist folgendes: Ich bin, wie wohl viele andere PC-Games-Leser auch, ein großer Fan von Michael Mittermeier. Nun die Frage: So, wie ich eurer Zeitschrift entnommen habe, schreibt Michael Mittermeier ja jetzt ab sofort monatlich in der besten PC-Spielezeitschrift der Welt! Aber Schreiben ist nicht genug! Könnte man den Michi nicht auf die Cover-CD-ROM bringen? Sprich: er spricht das, was er sonst nur schreiben würde! Das wäre noch sehr viel lustiger.

Christian Hilgers, per E-Mail

Auf Touren gekommen

Ist von irgendeiner Firma ein DTM-Spiel zur neuen Saison geplant?

J. Bezold, per E-Mail

Ein Vertrag zwischen der DTM und einem internationalen Spieleentwickler steht kurz vor dem Abschluss. Welche Firma den Zuschlag bekommt, war bislang nicht in Erfahrung zu bringen. Wir rechnen damit, dass wir in der nächsten PC Games mehr darüber berichten können. Bis dahin sollten Sie unser Video zu World Sports Cars bestaunen, das zumindest bekannte GT3-Autos von Porsche oder Mercedes-Benz enthält.

Läuft doch!

Wie kommt Ihr dazu, zu behaupten, dass *Grand Prix 3* nicht mit eurem Referenzlenkrad läuft????? Ich verwende hier das MS Force Feedback Wheel als USB Version OHNE Probleme zusammen mit *Grand Prix 3*, dasselbe gilt für zwei meiner Bekannten, die beide die MIDI-Version des MS-Wheels haben! Wir können ALLE ohne Probleme in Kurven Gas UND Bremse verwenden, Lenkhilfe und Bremshilfe habe ich persönlich bereits DIREKT nach der Installation ausgeschaltet. Bei mir

läuft das Spiel (bis auf unregelmäßige Abstürze, aber das ist man eh von Windows gewöhnt) absolut reibungslos, ich hab hier noch keine Grafikfehler feststellen können, genauso wie ich bisher auch noch keine Programmfehler feststellen konnte, und ich habe wirklich keine „exotische" Ausstattung.

Sascha Pfalz, Berlin



TUNNELBLICK Bei der PC-Games-Vollversion Forsaken rasen Sie durch unterirdische Stollen.

Sechs verschiedene Rechner, 13 unterschiedliche Lenkräder und fünf Redakteure wurden von uns für den Grand-Prix-3-Test eingespannt, um etwaige Fehler zu entdecken. Viele Leserzuschriften sagen aus, dass wir bei weitem nicht die Einzigen waren, bei denen die im Test angesprochenen Probleme auftraten. Allerdings gab es auch bei uns das Phänomen, dass auf ein und demselben Rechner ein Lenkrad mal lief und am nächsten Tag nicht mehr. Dass unsere Kritik an Grand Prix 3 berechtigt war, hat mittlerweile auch Anbieter Hasbro Interactive erkannt und lässt einen entsprechenden Patch entwickeln.

Minuspunkt in PCG Plus?

Ich habe mir vor kurzem eine PC Games plus gekauft (mit den Vollversionen *The Dig* und *Forsaken*) und es trat ein merkwürdiger Fehler auf: Wenn ich *Forsaken* starte, kommt der normale Bildschirm, in dem ich die Grafikkarte einstelle. Doch wenn ich das Spiel starten möchte, steht da: „DISC VERIFICATION ERROR (S)". Ich weiß nicht mehr, was ich tun soll – bitte helft mir!

Stephan, per E-Mail

Wie im Booklet zur Vollversion beschrieben, muss nach der Installation des Spiels einfach der ebenfalls mitgelieferte Patch installiert werden. Dann läuft's wunderbar.

Gut in Schuss

Eigentlich hatte ich gedacht, dass mein Lieblingsspiel *Half-Life* und erst recht *Opposing Force* nicht mehr zu übertrumpfen sind. Weit gefehlt: Als ich das Video zu *Gunman* gesehen habe, ist mir echt alles aus dem Gesicht gefallen. Was für geniale Levels – sagt mir, dass das nicht wahr ist!

Ralf Winkler, Aachen

Die Szenen wurden beim Besuch der Entwickler in der PC-Games-Redaktion live im Video-Studio aufgenommen und garantiert nicht nachbearbeitet.



GRILLFEST Viele tausend Half-Life-Fans können's kaum noch erwarten, bis Gunman erscheint.

INSERENTEN

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion
Computec Media, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service
PC Games
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Abo-Telefon: 01805 / 95 95 06 (0,24 DM/Min.)
Abo-Fax: 01805 / 95 95 13 (0,24 DM/Min.)
Abo-E-Mail: computec.abo@dsb.net

Service-Tel.: 0911/2872-150 (13.00 - 17.00 Uhr)
Service-Fax: 0911/2872-250

[Vorstand]
Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Niels Herrmann, Oliver Menne

[Redaktion]
Chefredaktion: Petra Maueröder, Florian Stangl (V.i.S.d.P.)
E-Mail: leserbrief@pcgames.de

Redaktion Deutschland: Sascha Gliss, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Harald Wagner, Daniel Kreiss, Georg Valtin (Volontär), Sascha Pilling (Assistenz)
E-Mail: rossi@pcgames.de

Textchef: Michael Ploog

Redaktion Hardware: Bernd Holtmann

Redaktion Cover-CD-ROM: Jürgen Melzer (Leitung)
Redaktion Tipps& Tricks: Florian Weidhase (Leitung), Bernd Holtmann, Silke Menne, Peter Gunn, Thorsten Seiffert, Stefan Weiß, Lars Geiger, Andreas Krumme

Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer

Bildredaktion: Albert Kraus

Layout: Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardl, Paul Krügel (Azubi), Gisela Müller, Christina Sachse, Simon Schmid

Titelgestaltung: Gisela Müller

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

[ANZEIGENKONTAKT]

Anzeigenkontakt:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911/28 72 345
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) -141

Anzeigenberatung:
Jens Klüver -348
Wolfgang Menne -144
Ina Schubert -346
Michael Wamser -245

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140

Anzeigenmarketing, Leserdaten:
Claudia Rudolph -143
Anja Krauß -345

Anzeigengrafik:
Sabine Klier -138
Kirsten Krümmel -138

Controlling:
Susanne Szameitat -142

Preisliste: Es gelten die Mediadaten Nr. 13 vom 1.10.1999, Anforderung über Anja Krauß (-345).

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß, Anschrift siehe oben.

[Verlag]
Computec Media
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Verlags- und Geschäftsleitung: Rainer Kube
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

[Vertrieb]
Gong Verlag GmbH

[Abonnement]
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,- (Ausland DM 138,-). Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

PC Games Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Tel.: 01805 / 95 95 06 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805 / 95 95 13 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, FAX: -5277
E-Mail: nduft@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD ....ÖS 900,-
PC Games DVD ....ÖS 900,-
PC Games Plus ....ÖS 1.435,-

Druck:
heckel GmbH, ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games	CD	Plus	Magazin
ISSN	0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ	B12782	B41783	883361

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:
PC ACTION
PSG
N-ZONE
SEGA Magazin
PLAYZONE
MEGA FUN
GAMES AND MORE
MCV Markt für Computer- & Videospiele

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2000
268.833 Exemplare

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase für den Schnappschuss des Monats Oktober?



BEINHART Werner-Erfinder Brösel demonstriert hier eine zirkusreife Darbietung.

Als waschechter Werner-Fan entpuppte sich Florian Spano, dem der Postbote demnächst ein PC-Games-Spielepaket vorbeibringt. Sie wollen Ihren Postboten auch mal so richtig zum Schwitzen bringen? Dann machen Sie mit und schicken Sie uns Ihren Vorschlag für den aktuellen Schnappschuss des Monats – per Telefon, Postkarte, E-Mail oder Website.

Gewinn-Hotline:	0190-59 58 59 (DM 1,21/Minute)
Anschrift:	COMPUTEC MEDIA AG Redaktion PC Games Stichwort: Schnappschuss Roonstraße 21 D-90429 Nürnberg
E-Mail:	schnappschuss@pcgames.de
Website:	www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 20. Oktober 2000. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



BAKSCHISCH Auf die Anno-1503-Auftaktparty verirrte sich auch ein fast echter Scheich, der offenbar die Dame in Blau loswerden möchte.

PC Games 12/2000

ERSCHEINUNGS-TERMIN Die PC Games Ausgabe 12/2000 erscheint am 01. November 2000

Alle Angaben ohne Gewähr. Kurzfristige Terminverschiebungen seitens der Hersteller können zu Änderungen führen.

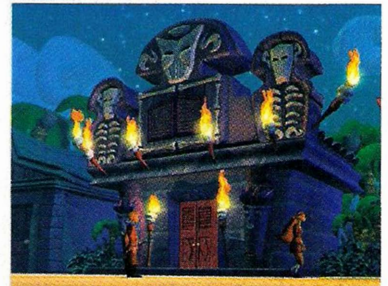
Black & White

35 Folgen des Lionhead-Tagebuchs haben Sie auswendig gelernt. Mindestens drei Titelstorys verschlungen. Mit Freudentränen in den Augen die PC-Games-Videoreportagen verfolgt. Peter Molyneux und sein Team jeden Tag in Ihr Abendgebet eingeschlossen. Der britische Meister-Designer selbst verkündete während der ECTS: „Ich brauche noch sieben Wochen!" Jetzt rechnen Sie mal hoch: Das wäre Ende Oktober – das Spiel könnte also Anfang November in den Läden stehen. Anbieter Electronic Arts hat jedoch kurz darauf den Termin für die Veröffentlichung auf Februar 2001 verschoben. Wer hat nun Recht? Wir von PC Games werden der Sache auf den Grund gehen und mit etwas Glück in der nächsten Ausgabe den Mega-Test von *Black & White* präsentieren!

■ BLACK & WHITE Hat das jahreslange Warten auf das nach eigenen Worten „beste Werk" von Peter Molyneux endlich ein Ende?

Monkey Island 4

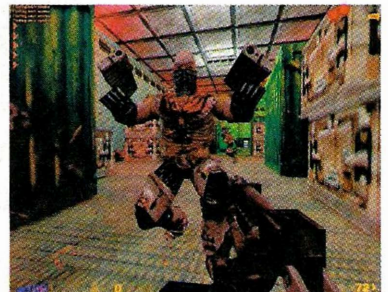
Endlich wieder ein gutes Adventure! Auch wenn Guybrush Threepwoods viertes Abenteuer von einem anderen Team produziert wird als die drei Vorgänger: Der Humor ist nach wie vor ungeschlagen. Wir spielen *Monkey Island 4* durch und verraten, was Rätsel, Dialoge und die nicht gerade unumstrittene 3D-Grafik taugen.



MONKEY ISLAND 4 Bald gibt es ein Wiedersehen mit Guybrush, Elaine und LeChuck.

Gunman

Zuerst war's ein MOD, dann ein offizielles Add-On, jetzt ist es ein „richtiges" Spiel – und lässt die 3D-Action-Fans unter unseren Lesern nachts nicht mehr ruhig schlafen: *Gunman* wird im November die *Half Life*-Welt erschüttern. Noch besser als *Opposing Force*? Die Antwort steht in Ausgabe 11/2000. Dazu: Tipps & Tricks.



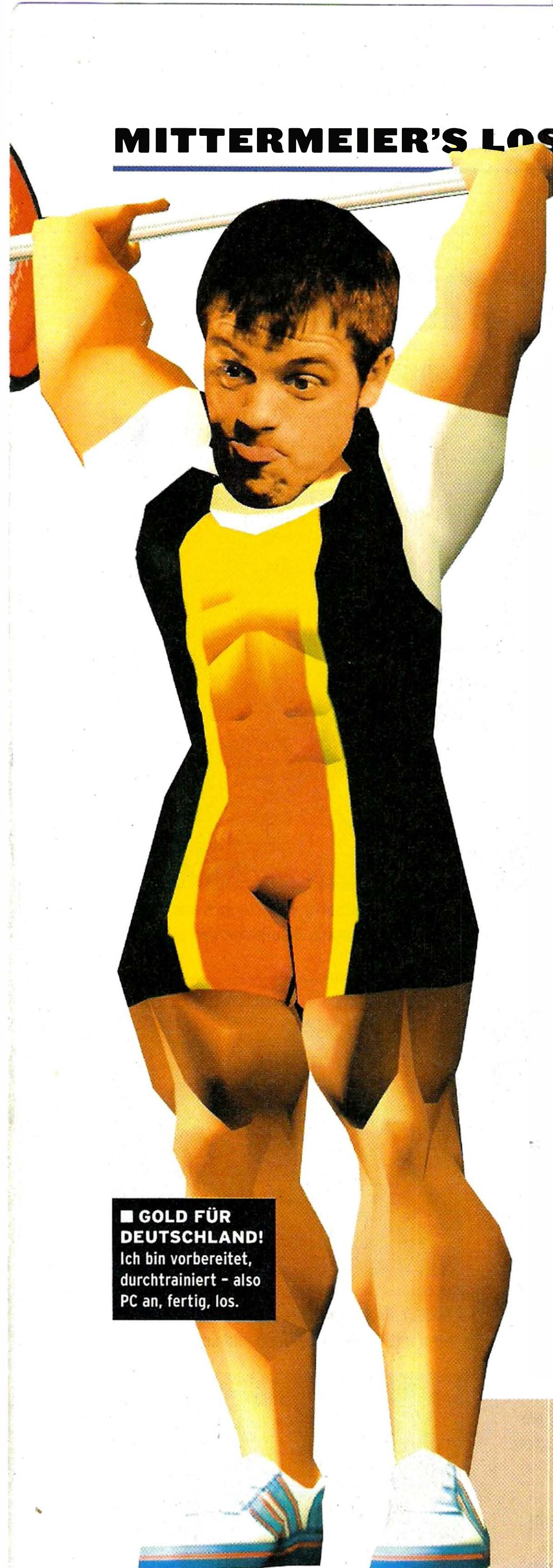
GUNMAN Wenn's erscheint, fallen für Actionfans Ostern und Weihnachten zusammen.

Colin McRae Rally 2.0

Ebenso wie der prominente Namensgeber gehört auch *Colin McRae Rally* zu den Besten. Doch was gut ist, kann noch besser werden: Mit unnachahmlichem Fahrgefühl, Top-Grafik und präziser Steuerung will Codemasters lästige Konkurrenten wie Ubi-Softs *Pro Rally 2001* abschütteln. Der PC-Games-TÜV wirft einen prüfenden Blick unter die Motorhaube der Rennsimulation.



COLIN MCRAE RALLY 2.0 Auf der PlayStation bereits ein Tophit, demnächst auch auf PC?



■ GOLD FÜR DEUTSCHLAND! Ich bin vorbereitet, durchtrainiert – also PC an, fertig, los.

Michl und die Olympischen Schlagringe

Hallo Zielgruppe!

Olympia, Sydney 2000, Treffen der Nationen, Brüderlichkeit, Ehrgeiz, Neid und dicke Frauen, die kiloschwere Kugeln werfen. Und ich mittendrin. Dank *Sydney 2000*, dem offiziellen Olympiaspiel. Ich war sehr gespannt, wie das abläuft. Ich dachte, für Powerdisziplinen wie Rhythmische Sportgymnastik und Synchronschwimmen, da braucht man einen Joystick wie ein explodierter Handfeger. Eine falsche Bewegung mit dem 7. Steuer-Element vorne links und – zack! – Disqualifikation. Tja, und dann musste ich erstmal feststellen, wie der Hase wirklich läuft. Er läuft mit zwei Fingern. Du musst nämlich zwei Tasten abwechselnd so schnell wie möglich drücken, umso schneller läuft der Läufer, umso höher hüpft der Hüpfer und umso stärker stößt der Stoßer. Das alles machst du fast ausschließlich mit zwei Fingern. Dafür also hab ich wochenlang meinen ganzen Arm trainiert. Also, wer immer da Olympiasieger werden will, muss Stahlkappen statt Fingerkuppen haben. Und: mit einem ausgewachsenen Parkinson-Syndrom schlägst du in diesem Spiel jeden.

Vielleicht hilft etwas Doping, dachte ich. Ich hab's dann mit Red Bull in der Zahnpasta probiert, aber im Gegensatz zu Dieter Baumann hab ich kein einziges Gold geholt. Aber das ist nicht mein einziger Kritikpunkt: Was ist mit dem Bodycount beim Hammerwerfen und beim Tontaubenschießen? Da will ich eine Anzeige wie: WEITE: 64.32 m, ERLEGTE ZUSCHAUER: 5, BONUS-PUNKTE: 1 Funktionär.

Außerdem fehlen den Spielen ein paar wesentliche Funktionen, die zu Olympischen Spielen einfach dazugehören. Und die das Spiel auch strategisch interessanter machen würden. So vermisse ich zuerst mal einfache Bestechungsfunktionen zur Wahl des Austragungsortes. Welchem IOC-Mitglied man wann, wo und in welcher Währung Bargeld zukommen lässt, solche Fragen gehören einfach zu einer professionellen Olympiade.

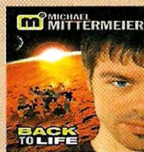
Darüber hinaus hab ich grade gelesen, dass der Vorstand des Box-Weltverbands, Gafour Rachimow, nicht nach Sydney reisen darf, weil er laut FBI der Kopf der Mafia in Usbekistan ist, Spezialgebiet Drogenproduktion. Hey, das ist Action! Und das ist kein Einzelfall, der Vizepräsident des Basketball-Weltverbandes wollte schon mal zwei rivalisierende Verbrecher-Triaden in Hongkong zu einem großen Geheimbund vereinigen. Liebe Spieledesigner, solche Leute benutzen ihre Zeigefinger nicht, um Tastaturen zu bedienen. Solche Leute schwingen eine Wumme und keinen Diskus.

Also, das wär' doch mal ein Sportspiel: „Michl's Olympic Challenge – qualify the hard way". Als kleiner Killer anfangen, erstmal an die Spitze eines Weltverbandes kommen, eine Olympiade mieten, anschließend ein paar Runden Dope- und Dopinghandel, und dann einen Gewinner kaufen. Schneller – härter – higher.

See you auf der Zielgeraden,

Euer Michael

PS: Ich probier nochmal ´ne Runde
PSS: HHHIIIGGGHHHSSSCCCOOORRREEE



Comedy-Superstar Michael Mittermeier schreibt exklusiv für PC Games. Seit dem Riesenerfolg seines Programms „Zapped! Ein TV-Junkie knallt durch" ist er Dauergast in Sendungen wie „7 Tage – 7 Köpfe" oder „Quatsch Comedy Club". Seine neueste CD „Back to Life" schoss bis auf Platz 2 der Charts, seine Tournee-Auftritte sind lange im Voraus ausverkauft. Aktuelle Informationen über Michael Mittermeier finden Sie unter www.mittermeier.de. Mittermeier im TV: 14. Oktober, ZDF, „Wetten, dass ...".